●平成13年1月1日発行(毎月1回1日発行) ●第3巻 第1号 通巻19号

ニンテンドウ64
ゲームボーイ
のすべてがわかる!

『ドラゴンクエストモンスターズ2』3月20日発売決定!!!

[2000.01 11/21発売号]



# Monthly ファミ通64ロクヨン+プラス

2001.01
大増ページ シール付き 490円

任天堂全面協力



## 徹!底!攻!略! ポケモンスタジアム金銀 最強への道

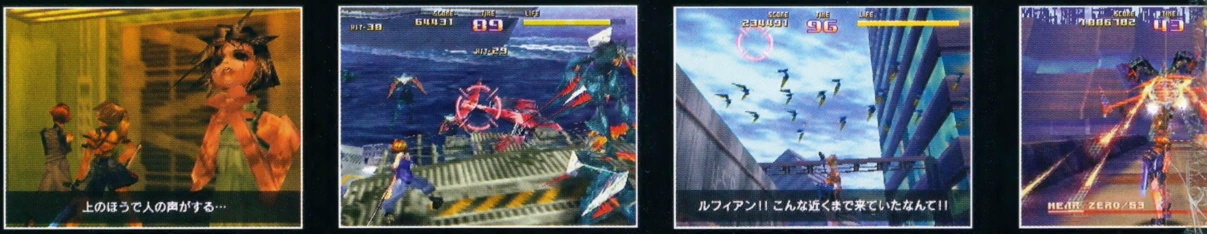
徹底取材!
## ニンテンドーゲームキューブのスペックを大解剖!!
プログラマーが語る
「PS2とはここが違う!」

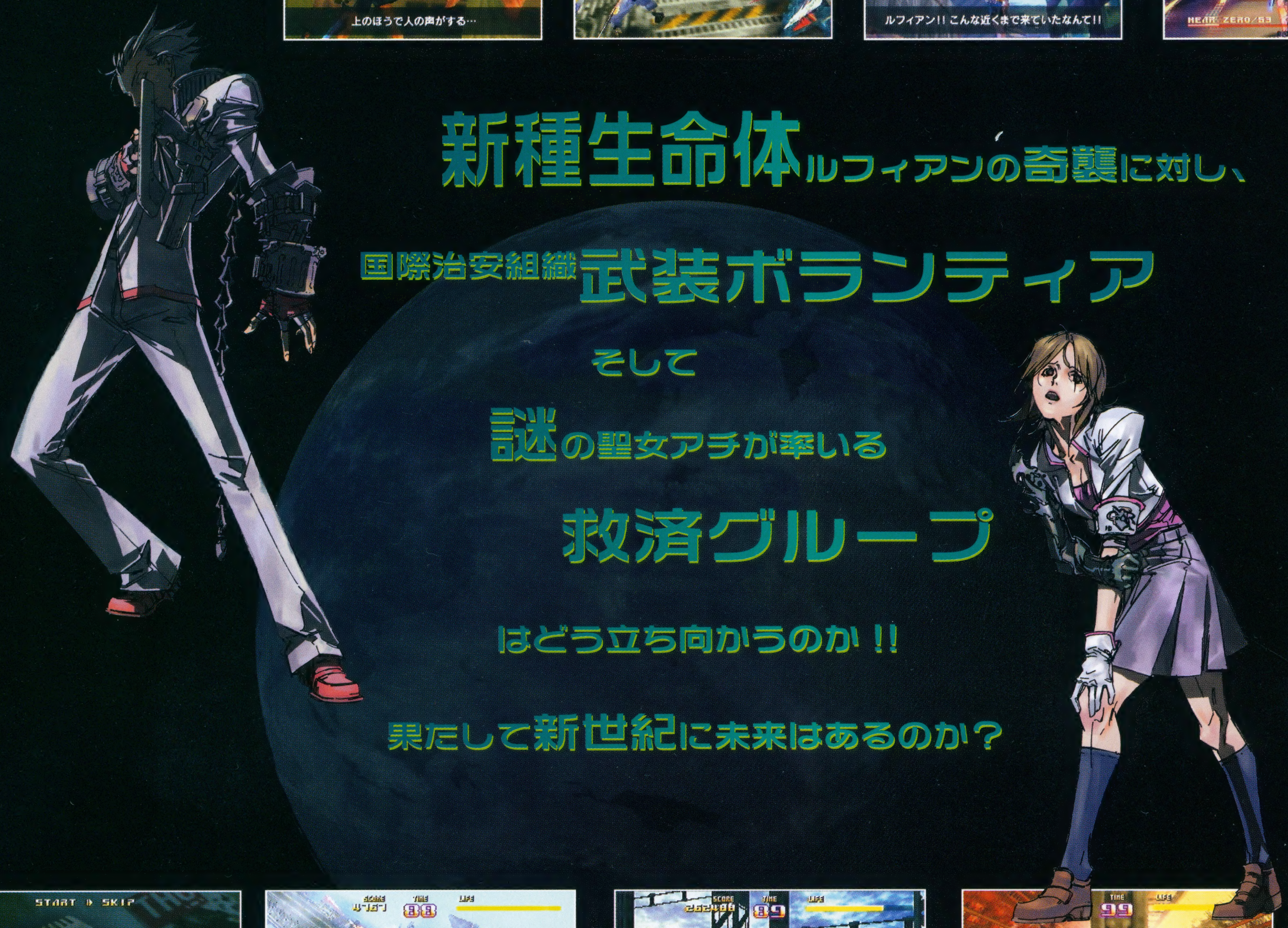


## 攻略特集第2弾!!
バンジョーとカズーイの大冒険2
罪と罰~地球の継承者~
カスタムロボV2
真・女神転生デビルチルドレン『黒の書』/『赤の書』
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

ダンジョン、モンスター、アイテムデータ大公開!
## とことん大攻略!! 風来のシレン2

Nintendo®



# 新種生命体ルフィアンの奇襲に対し、

国際治安組織**武装ボランティア**

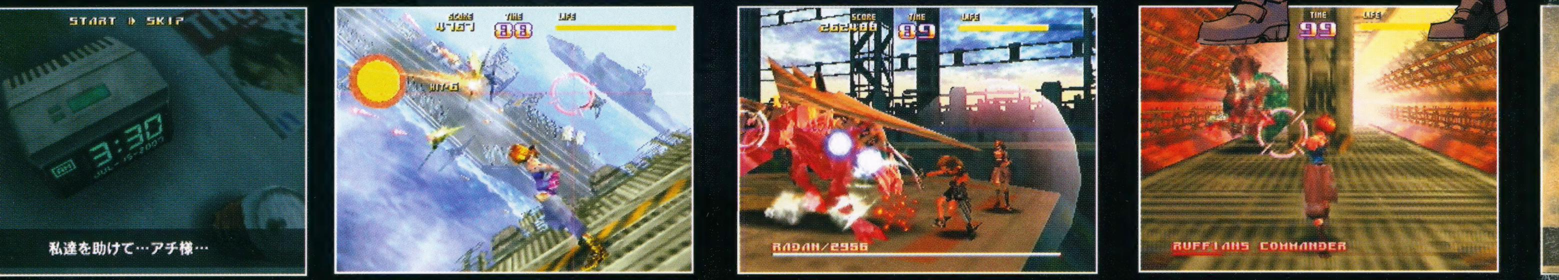
そして

**謎**の聖女アチが率いる

**救済グループ**

はどう立ち向かうのか!!

果たして**新世紀**に未来はあるのか？




## すべてを極めた新感覚アクションシューティングついに登場

プレイヤーは銃弾の補充・アイテムの交換などの煩わしさから解放され、敵を攻撃することだけに集中することができる。息をつく間もなく次々と襲い掛かる敵を撃ちまくって、斬りまくってガンガン攻めろ!!
協力プレイでは1人の主人公を2人で操作することもできる。
いつしか君は重厚なストーリーと迫力のグラフィックにのめり込むだろう・・・。

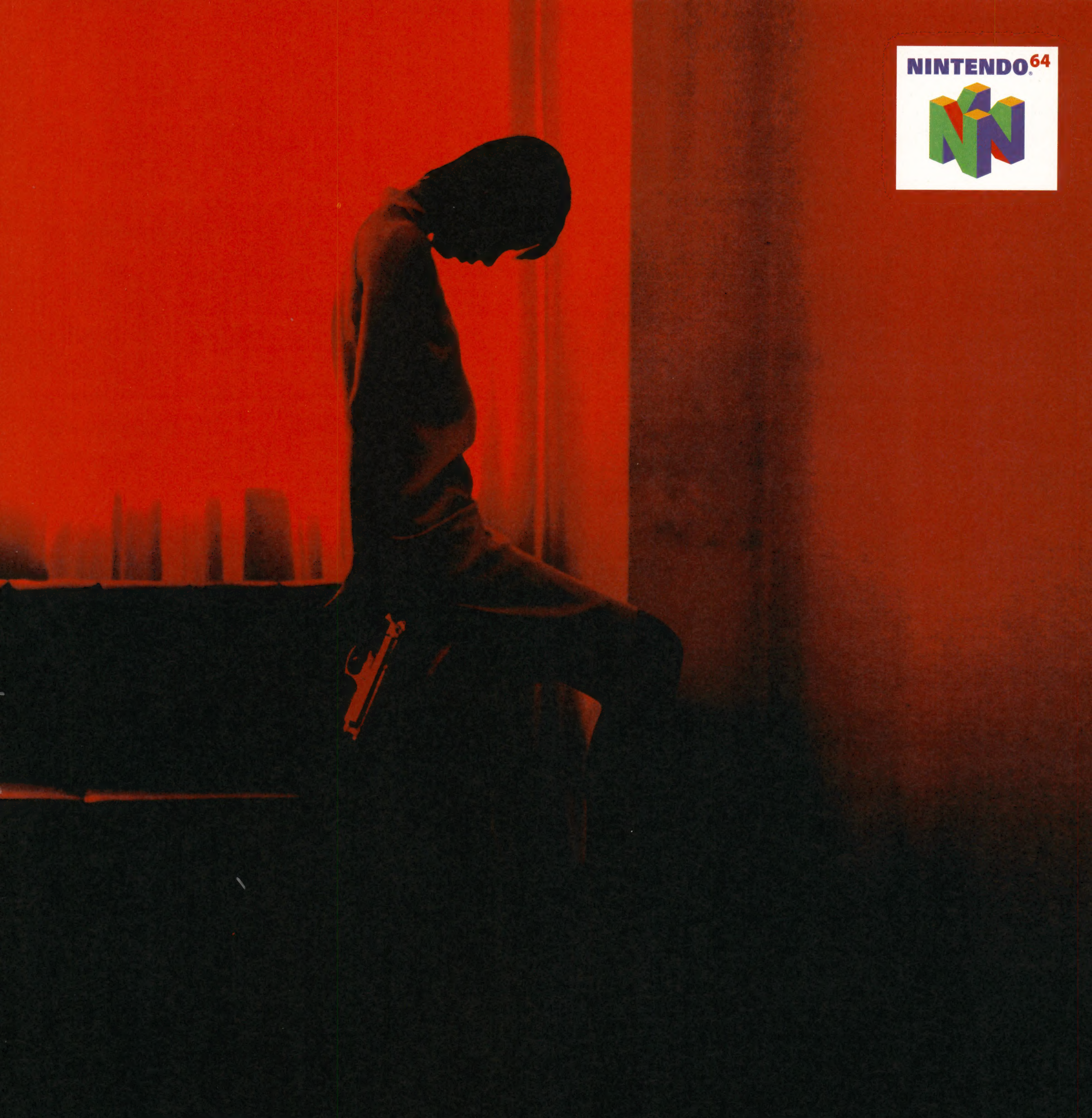
□アクションシューティング　□1～2人用　□振動パック対応　□バックアップ機能付き

**11月21日(火)発売**

メーカー希望小売価格 5,800円(税別)


NINTENDO64
START ▷ SKIP
さあ…サキ…力をみせなさい…
コレハ･･･ジンルイガ オカシタ罪ヘノ罰ナノカ？
SIN AND PUNISHMENT
罪と罰
ツミトバツ
地球の継承者™
ほし
SIN AND PUNISHMENT
NINTENDO64®
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。 ©2000 Nintendo
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/


Distributed Exclusively by
Nintendo®
ひそかに、
そして大胆に。
エージェント『ジョアンナ・ダーク』に
与えられた極秘任務。
それは想像を絶する事件の始まりだった・・・。
パーフェクトダーク™
PERFECT DARK
NOW ON SALE...........
このゲームはメモリー拡張パック（ハイレゾパック）がないと遊べません。
※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。
■メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格 7,800円（税別）
■ゲームカセットのみ
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
▶1～4人用 ▶3Dガンアクション ■メモリー拡張パック専用 ■振動パック対応 ■コントローラパック対応 ■バックアップ機能付き





## Mission;

プレイヤーは主人公ジョアンナ・ダークとなり、ミッションごとに与えられる任務を遂行しなければならない。任務はどれも常に危険と隣り合わせ。潜入活動や破壊工作、時には激しい銃撃戦など、様々なミッションがプレイヤーを待ち受ける。



## Battle;

最大4人でプレイできる対戦モードは、ライバル＝友達と迫力のあるバトルを楽しむことができる。ルールや武器（爆発系や一撃必殺のウェポンなど）の選択、さらにチーム戦など設定も自由自在。初心者からベテランまで幅広く楽しめる。

Published by

注 意 CAUTION この作品はオリジナルシナリオのもとに制作されたゲームソフトであり、銃撃シーン、暴力シーンが多く含まれております。

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO 64®

GAME BOY COLOR

250以上のデビルで最強合体!



「黒の書」「赤の書」
好評発売中!

# 真・女神転生 デビルチルドレン 赤の書

# 真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書

**真・女神転生シリーズを手がけた岡田耕始がプロデュース!**

希望小売価格 各4,300円(税別) ■ロールプレイングゲーム ■ゲームボーイ/ゲームボーイカラー (すべてのゲームボーイに対応)

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ　スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応



CBC/TBS系列全国26局ネット
毎週土曜日
あさ7:30より
放映中!
真・女神転生 デビチル デビルチルドレン
©ATLUS・CBC・電通・TMS

集めて遊べる!
真・女神転生デビルチルドレン
キャラクターシール!
2000年12月発売予定!
価格100円(税別) 1パック8枚入り
「黒の書」「赤の書」
▲ゲームソフトには、
シールが1枚はいっているぞ!

LYCOSデビチルWEB
インターネットで最新情報をゲットしよう!
デビルチルドレン総合サイト
http://devichil.lycos.co.jp



ATLUS
http://www.atlus.co.jp/ 株式会社アトラス

## CONTENTS

# ファミ通64+

エンタープレイン
2000年11月21日発売
定価 490円（税込み）







ファミ通64+1月号

COVER
ポケモンスタジアム金銀（任天堂）

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所 株式会社エンタープレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03・5433・7850（営業局）

発行/株式会社エンタープレイン


Nintendo® powered by ファミ通

## GAME INDEX



PRESENT seeP.152 このマークは読者プレゼントのマークです。
応募方法はプレゼントのページにあります。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

ここまでわかった21世紀ハードの実力

# Nintendo GameCube ニンテンドーゲームキューブ 徹底解剖

**8月24日に開催された、衝撃の新製品発表会からおよそ3ヵ月。いまだ、ニンテンドーゲームキューブの全貌は、謎の部分が多い。今月は、任天堂の公式発表データをもとに、あらゆる角度からこのスーパーハードの実力を検証してみる。**

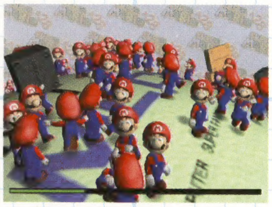
## NGC: 00 現在までの情報を整理してみよう

まずは、現在までに公開された、新製品発表会の映像やコメント、パンフレット、インタビューなどの資料を洗い直してみよう。いわば、ゲームキューブの基本情報といえる部分である。見逃してるデータがないか、よく復習してみよう！




## NGC: 01 グラフィック

グラフィックチップには、202.5MHzのシステムLSIを使用。3次元の計算を行う浮動小数点演算能力はシステム全体で13GFLOPSあり、1秒間に130億回の計算をこなすことができる。その結果、1秒間に600〜1200万ポリゴンを表示する能力を始めとする、高い描画性能を発揮している。新製品発表会では宮本氏がみずからが、『マリオ128』をデモンストレーションして見せた。ぶつかっては転がる128人のマリオたちは、ひとりひとりが違う姿形。しかも下の処理メーターを示すバーが、終始3分の1の場所から動かなかったことは、画像処理能力に余裕があり、しかも安定していることを示している。まるでディズニーアニメのような『ルイージの館』、走る『メトロイド』のサムス、そして見たこともないほどリアルなリンク。これらが、すべて実機からのデモ映像だっただけに、その性能はまだまだ計り知れないほど深い、のだ。



⬆『マリオ128』のデモ画像。画面下の処理バーに注目しよう。



⬆『ルイージの館』のデモ画像。半透明のオバケも美しかった。

## NGC: 02 アナログコントローラ

プレイヤーとゲームキューブをつなぐ架け橋が、5色発表されたアナログコントローラだ。使いやすさを最重視し、グリップは2個。左に3Dスティック、右に大きなAボタンを配置している。「このふたつだけで遊べるゲームをまず作りたい」とは、発表会の宮本氏の言葉だ。大きさは、ニンテンドウ64のコントローラーよりひとまわり小さな、子供の手を意識したサイズ。Aボタンのまわりには、B、X、Yボタンが配置されている。ZボタンはRトリガーの手前に、また、伝統ある十字ボタンは、3Dスティックの右下に置かれている。

このコントローラの最大の特徴は、3Dスティック、Cスティック、L、Rのトリガーという4つのアナログ入力部分。"少し"倒す、"急に"押す、といった微妙な入力が可能で、より立体的に操作ができると考えられる。さらに、内蔵の振動モーターは本体から電気を得るため、電池交換が不要なのだ。



⬆本体と同じく、アナログコントローラは5色が用意されている。



⬅ワイヤレスコントローラ・ウェイブバード。遠隔操作ができる。

## NGC: 03 メディア

松下電器が開発した、8センチ光ディスク。CDシングルサイズの特別製光ディスクに、1.5GB（ギガバイト）という大きなデータが入れられる。これは、『スーパーマリオ64』なら、約190個が楽に納められる計算なのだ。これまでかたくなにROMカセットにこだわってきた任天堂が今回初めてディスクの採用に踏み切ったのは、コピーされにくいこと、そして、子供でも取り扱えるポケットサイズとなったこと、などの理由がある。もちろん、その小ささゆえに、データアクセス、つまりロードが速いというメリットも見逃せない。



⬆この光ディスクの中に、どんな夢が書き込まれるのだろう。

## NGC: 04 本体カラーは5色



➡ハードを選ぶ楽しさをくれる、色鮮やかな本体。取っ手は外れるのかな？

本体のカラーバリエーションは、青、赤、黒、金、銀が用意されている。ポップな色づかいは楽しいおもちゃのようで、ゲームボーイブロスを連想させる。部屋のコーディネイトに合わせて買うのもいいかもしれない。背中には、ヒョイと持ち運べる取っ手がついている。どのくらいの重さになるのかも、ちょっと気になるところだ。同色のコントローラも同梱で販売されるのだろうか。

## NGC: 05 ゲームボーイアドバンスと接続

2001年3月21日に発売される、ゲームボーイアドバンスと接続することができる。これにより、モニターつきのコントローラーとして使うタイトルが考えられるだろう。たとえば、アメリカンフットボールなど、手元で作戦を考えてテレビで戦うスポーツゲーム。麻雀やカードゲームなど、手元を隣のプレイヤーに見せずにプレイをしたいときなどに、重宝するに違いない。まったく新しいゲームの可能性が広がってきそうである。



⬆データを手元で扱うゲームプレイに向いていそうだ。

## NGC: 06 周辺機器

ここに挙げた5種類の周辺機器は、いずれも“これから”のデジタル時代に対応したものばかりだ。新しいハード、ソフトの技術に積極的でどん欲な任天堂の姿勢と、ゲームキューブが21世紀に長くスタンダードマシンであり続けようとした、意思の表れであると考えられる。これらを100パーセント使いこなした、新しい遊びが提案されるときを、いまから楽しみにしていよう。



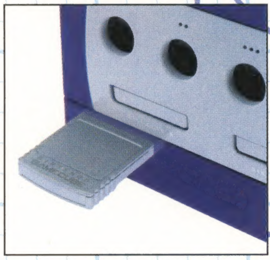
**←デジタルビデオケーブル**
最先端のデジタル放送環境で採用される統一規格、D端子に対応。高画質でプレイ可能に。



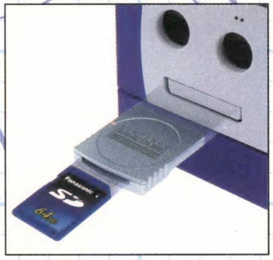
**←ブロードバンドアダプタ**
ケーブルテレビ回線などの、次世代高速ネットワークに接続するためのアダプタである。



**←モデムアダプタ**
毎秒56キロビットのデータを転送。底面のくぼみにセットし、ネットゲームなどが楽しめる。



**←デジカード**
4メガビットのフラッシュメモリーを搭載。ふつうのゲームは、これにセーブすることになる。



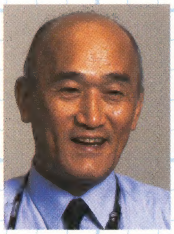
**←SDデジカードアダプタ**
64メガバイトの大容量記録メディアで携帯電話やデジタルカメラとデータのやりとりができる。

## NGC: 07 任天堂三大キーマンの最新コメント



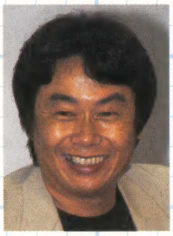
**取締役社長 山内溥氏**

**任天堂は娯楽屋に過ぎないが、世界一の娯楽を提供するために、ゲームキューブを用意した。**
クリエーターがすべてのアイデアやしかけを、簡単にスムーズに実現できる、最高のハードウェア。それがゲームキューブである。据え置き型のゲームキューブも、持ち出して遊ぶゲームボーイアドバンスも、遊ぶゲームは別個のものではなく、つなげてあそぶものである。任天堂はこれからも、連動させる遊びを提案していく。(2000年9月8日、投資家向け説明会にて)



**取締役広報室長 今西紘史氏**

**(ゲームキューブの出現でユーザーにとって)おもしろいゲームが発売されやすくなるでしょう。**
ゲームの開発には、作り込み、なかでもバランス調整が必要不可欠です。現在、ゲーム開発には2年くらいが必要ですが、これを1年、6ヵ月、3ヵ月と短縮することが求められています。システムが早く構築できれば、調整に費やす時間を長く取れ、それだけおもしろいゲームが発売されやすくなるでしょう。(2000年10月19日、毎日新聞へのインタビュー)



**取締役情報開発本部長 宮本茂氏**

**私はゲームキューブが、ほかのどんなハードより、ゲーム創りに適していると思っています。**
(『マリオ128』はいつごろ出るのでしょうか?)『ルイージの館』を含め、現在実験中のソフトのひとつですが、あと1年はかかるでしょう。新しい楽しさを提供することが、ゲームクリエーターにとっての任務だと思っています。具体的に言うことは、来年のE3まで広報に止められていますが。(2000年9月22日、米NBCテレビのインタビュー。[翻訳:64+編集部])

## NGC: 08 任天堂公式発表をたどる

**99.5.12**
**松下電器との提携発表**
次世代ゲーム機を主体とした、デジタルネットワーク家電戦略で包括提携を発表。コードネームは“ドルフィン”。

**E3でも“ドルフィン”発表**
米・ロサンゼルスで開催された世界最大のゲーム展示会E3でも、NOAが“ドルフィン”について発表。

**99.9.2**
**コナミと提携**
合弁会社“モバイル21”を設立。通信分野を活かしたソフト開発を行う。“ドルフィン”へのソフト提供も発表。

**00.5.10**
**E3で宮本氏爆弾発言**
E3の前日、プレス向け発表会で『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』について「今回は時間があった。何をしていたかは想像にお任せます」と発言。憶測を呼ぶ。

**00.8.24**
**新製品発表会 任天堂スペースワールド**
スペースワールド前日に行われた、新製品発表会で“ゲームキューブ”を発表。実機と映像を公開。ただし、スペースワールドでは一般公開されなかった。

**00.9.3~8**
**ECTSでキューブ公開**
英・ロンドンで開催された、ヨーロッパ最大のゲーム見本市で、海外で始めて、ゲームキューブが公開される。

**00.9.4**
**松下電器DVD融合機で会見**
一部報道を否定し、DVD再生機能を持った、ゲームキューブとの互換機を同時期に発売する、と発表した。

## NGC: 09 スペック

●**正式名称**
**NINTENDO GAMECUBE**
**(ニンテンドー ゲームキューブ)**

●**MPU**
**IBM Power PC “Gekko”**
**製造プロセス**
0.18μ銅配線技術
**クロック周波数**
405MHz
**CPU性能**
925DMips(Dhrystone2.1)
**内部データ精度**
32bit整数&64bit浮動小数点
**外部バス バンド幅**
1.6GB/秒(ピーク)
(32bit アドレス、
64bitデータバス202.5MHz)
**内部キャッシュ**
L1:命令32KB、データ32KB(8way)
L2:256KB(8way)

●**システムLSI**
**“Flipper”**
**製造プロセス**
0.18μ NECDRAM混載
**クロック周波数**
202.5MHz
**混載フレームバッファ**
約2MB
持続レイテンシ性能 5ns(1T-SRAM)
**混載テクスチャキャッシュ**
約1MB
持続レイテンシ性能 5ns(1T-SRAM)
**テクスチャReadバンド幅**
12.8GB/秒(ピーク)
**メインメモリ・バンド幅**
3.2GB/秒(ピーク)
**カラー、Zバッファ**
各々24bit
**画像処理機能**
フォグ、サブピクセルアンチエイリアシング、
HWライト×8、αブレンディング、
バーチャルテクスチャ設計、
マルチテクスチャマッピング/バンプ
/環境マッピング、
MIPMAP、True Bilinear Filtering、
リアルタイム・テクスチャ解凍(S3TC)など
**その他**
ディスプレイリスト・リアルタイム圧縮解凍
動き補償機能
(以下サウンド関連の機能は
すべてシステムLSIに内蔵)
**サウンド**
専用16bitDSP
**インストラクションメモリ**
8KB RAM+8KB ROM
**データメモリ**
8KB RAM+8KB ROM
**クロック周波数**
101.25MHz
**最大同時発音数**
ADPCM:64ch
**サンプリング周波数**
48KHz

●**システム浮動小数点演算性能**
13.0GFLOPS(ピーク)
(MPU、Geometryz Engine、
HW Lighting総計)

●**実力表示性能**
600万~1200万ポリゴン/秒
(実際のゲームを想定した
複雑さのモデル及び
テクスチャ等での表示性能)

●**システムメインメモリ**
24MB
持続レイテンシ性能10ns以下
(1T-SRAM)

●**Aメモリ**
16MB(100MHz DRAM)

●**ディスクドライブ**
CAV(回転角速度一定)方式
平均アクセスタイム128ms
データ転送速度16Mbps~25Mbps

●**メディア**
松下電器産業 光ディスクテクノロジー
直径8cmディスク
容量 約1.5GB

●**入出力**
コントローラポート×4
デジカードスロット×2
アナログAV出力×1
デジタルAV出力×1
シリアルポート×2
ハイスピードポート×1

●**使用電源**
専用ACアダプタ DC12V×3.5A

●**本体寸法**
150mm(W)×110mm(H)
×161mm(D)

●**価格**
未定

●**発売日**
2001年7月予定

## NGC: 10 プログラマーがスペックを読む

**ハードにとってスペック表とは、遺伝子のようなものである。素人には何のことかさっぱりわからない呪文のような数字の配列も、プログラマーという専門家から見れば、情報の宝庫と言える。そこで、現役プログラマー3人にそれぞれの用語の意味と、具体的に何ができるのか、おそらくは現時点での最高スペックのゲーム機プレイステーション2と比較しながら解説いただいた。**

### ゲーム機史上最高の頭脳“Gekko”のすごさ

―― **“MPU”** ってなんですか？

**A** CPU（コンピューター＝演算装置）と同じです。メーカーによる呼び名の違い、といったところです。

――つぎの**製造プロセス**0.18μ（ミクロン）銅配線技術とは何でしょう？

**B** **細い細い銅で配線**するということです。細ければ細いほど、低い電圧でコンピューターが動くワケです。熱が出にくく、放熱ファンなどがいらない。

**A** あと、配線が細ければ同じ内容でもCPUを小さく作れますから、けっきょくCPUの土台であるシリコンのムダがなくなります。

**C** 本体も**小さく、安く**作れるはず。

――つぎの**クロック周波数**405MHz（メガヘルツ）というのは、何の数値ですか？

**A** MPUの動作周波数、つまりは処理速度の速さの単位です。当然、数値が大きいほど速く動く。

**B** ちなみに、プレイステーション2（以下PS2）のEmotion Engine（エモーションエンジン）は294.912MHz。CPUの種類によって、同じ数値でも1.5倍くらい速さが違うことがあるから、100MHzの違いは、あまり気にはなりませんね。

**A** ただし、CPUはデータを処理する機械、だから、データがなかったら処理することができなくなる。そこで重要になってくるのが、内部キャッシュの、L（レベル）1:命令32KB（キロバイト）、データ32KBと、L2:256KBです。

―― **内部キャッシュ**とは？

**C** データを一時的に格納しておくメモリーのこと。ゲームキューブは、**L2が256KBも用意されている**んです。対して、PS2はスクラッチパッドというメモリーで16KBしかない。PS2では、プログラマーが意識してこの16KBをどう振り分けて使うか、考えて組まなければならないんだけど、キューブは、一度メインメモリーにアクセスすれば、再度使おうとするときはL2キャッシュに入っているから、**高速で読み出す**ことができるわけなんです。

**B** たとえて言えば、店の棚に1000個商品は置けないから、L2キャッシュという小さな倉庫を店の隣に設置し、店とベルトコンベアでつないでいるようなもの。必要なときに自動的に商品が補充される。

**A** PS2のスクラッチパッドはいちいち運送屋に電話して、何を何個補充してほしいとCPUが頼まなければならない。それだけCPUに負担がかかり、遅くなるよね。ゲームキューブはふつうにプログラムするだけですごく速い。クロック周波数では100MHzの差しかなくても、実際は**2倍以上も差が出る**んじゃないかな？

**C** パソコンでは、内部キャッシュが一般的ですが、ゲーム機では初めてでしょう。これだけ大きなキャッシュがCPUの内部にあるのは。

―― **CPU性能**の925DMips（ドライストーン・ミリオンインストラクションズ・パー・セカンド）というのは、なんでしょう？

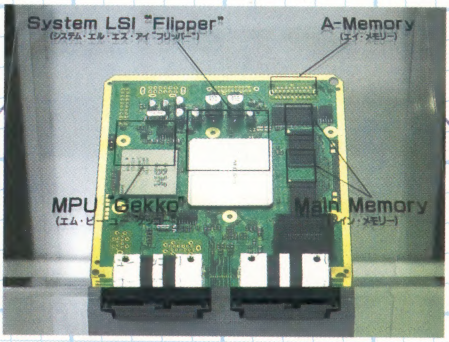
**A** Dは整数の演算性能を表しますから、1秒に9億2500万回の整数の計算ができるという意味。

―― **内部データ精度**32bit（ビット）整数&64bit（ビット）浮動小数点というのは？

**B** 小数点演算には、固定と浮動小数点があるんですが、3次元計算には浮動小数点がふつう。32bit整数は、文字を出すとかマリオの数とかを、64bit浮動小数点は座標などを表しています。

―― **外部バスバンド幅**1.6GB（ギガバイト）/秒というのは、何を表しているんでしょうか？

**C** 広いほど、メモリーとアクセスするスピードが速くなるんですよ。パソコンと同じくらいですね。




⬆8月24日の、新製品発表会会場で公開された、メインボード。システムLSI “Flipper”、MPU “Gekko”、A-メモリー、メインメモリーの4つが見て取れる。

### “Flipper”の画像処理機能の秘密

**A** この**システムLSI**は、グラフィックとサウンド、メモリー処理も入っていますから、マルチメディアチップ、なのだと思いますね。

―― **混載フレームバッファ**約2MB（メガバイト）持続レイテンシ性能 5ns（1T-SRAM）と、**混載テクスチャキャッシュ**約1MB持続レイテンシ性能 5ns（1T-SRAM）とは？

**B** フレームバッファというのは、画像表示用のメモリーのことです。テクスチャは、図形の表面に描かれた模様のこと。つまり、それぞれ2MBと1MB分、1T-SRAM（1トランジスターエスラム）という専用メモリーに入っているわけです。

**C** 1T-SRAMがLSIチップに混載（同じチップの中にある）ため、高速にアクセスできる。そのスピードが、5ns（ナノセカンド）、**2億分の1秒で連続してアクセスできる**というわけです。最新のパソコンが10nsくらいだから、かなりの高速です。しかも、瞬時に画像を解凍する機能があるから、実際には2+1MBよりはるかに大きなメモリーが使えるわけです。PS2のグラフィックスメモリーは4MBですが、この機能を持っていません。

―― **画像処理機能**はどうでしょう？

**A** フォグは霧のような表現。サブピクセルアンチエイリアシングはポリゴンの表面を滑らかに見せること。HWライト×8は光源が8個ある。マルチテクスチャマッピングは絵を複数同時にポリゴンに貼れ

## NGC: 11 ゲームキューブ vs プレイステーション2 スペック比較

| | ゲームキューブ | プレイステーション2 | 解説 |
|---|---|---|---|
| コアCPU（クロック周波数と内部メモリ） | Gekko 405MHz<br>L2 256KB | Emotion Engine 294.912MHz<br>スクラッチパッド16KB | PS2は圧倒的に不利。小さなスクラッチパッドのメモリーをどう振り分けるのかを、意識したプログラミングが必要。ゲームキューブは特別なプログラミングをしなくても、高速にメモリーにアクセスしてくれる。 |
| メモリー（メインとグラフィックス） | メイン24M(+Aメモリ16MB)<br>グラフィックス(2MB+1MB) | メイン32MB<br>グラフィックス4MB | ゲームキューブはメインメモリーが少ないようにも見えるが、テクスチャを解凍する機能があるので、補ってあまりある可能性がある。さらにAメモリーがついているのでどんなゲーム機よりも豊富なメモリーを使える。 |
| ジオメトリ・描画性能・ポリゴン数 | Flipper202.5MHz<br>13GFLOPS（システム総合）<br>600～1200万ポリゴン／秒 | グラフィックスシンセサイザー147.456MHz<br>VU(6.2GFLOPS)<br>6600万ポリゴン／秒 | ゲームキューブのポリゴン数は、実際のゲームを想定した表示性能。つまり、ピーク性能ではPS2、コンスタントな性能ではゲームキューブのほうが上。また、ゲームキューブのレンダリングオプション機能は、魅力的である。 |
| メディア・記憶媒体・その他 | 8センチ光ディスク<br>デジカード、SDカード<br>モデムアダプタ | CD、DVD<br>PS2メモリーカード<br>ハードディスク | DVDプレイヤーにもなるPS2、コピーされにくいゲームキューブの光ディスク。デジタルカメラ、プリンター、ハードディスクなど、パソコン度の高いPS2、ゲーム機に特化したゲームキューブ。両者の思想の違いが出ている。 |

るという意味です。これは便利ですよ。
**B**　あと、ゲームキューブには**バンプという画像処理機能**があります。たとえば丸いポリゴンに、ゴルフボールなどのでこぼこした穴の絵を描いたテクスチャを貼れる機能で、ポリゴンを使わず、模様だけで細かいディテール、質感を出すことができる。これがあると、画像処理能力は2、3倍にもなる。
**C**　PS2にも、画像圧縮の機能はあるけれど、MPEG2という技術で、動画の再生には向いてますが、リアルタイム処理するには使い勝手が悪い。

### PS2とどっちがスゴイ？　ポリゴン数の違い

──そうなると、ゲームキューブはPS2より、美しい絵が出せるのでしょうか？
**A**　ジオメトリー・描画性能で比べると、カメラの位置にモノを持ってきて（ジオメトリー演算）、塗りつぶす（描画する）スピードは、甲乙つけがたい。
**B**　ジオメトリー演算では、ゲームキューブのフリッパーが202.5MHz、PS2のグラフィックスシンセサイザーが147.456MHz。描画性能では、キューブの**システム浮動小数点演算性能**は13GFLOPS（ギガフロップス）。これは、1秒間に浮動小数点演算を何回行えるかを示す値で、13G、つまり130億回の演算ができるということ。"G（ギガ）"なんて数字は、最近までは**スーパーコンピューター**でしか見たことはなかった！
──ポリゴン数の違いはどうでしょう。
**A**　ゲームキューブは600万〜1200万ポリゴン/秒。これは実力表示性能ですから、ライティングや視点切り替え処理をしたうえの数値でしょう。いっぽうPS2は6600万ポリゴン/秒。ただし、これはまったく同じ位置に1個のポリゴンを描いた場合という意味ですから、単純に比較はできない。**ピーク性能ではPS2、コンスタントな性能ではキューブ**に軍配、かな？　ちなみに、ドリームキャスト（以下DC）は300万ポリゴン/秒。バーチャファイター3はひとりを約4000ポリゴンで1秒間60フレーム描いている。キューブの1200万ポリゴン/秒なら、**50人でバトルロイヤル**ができる計算になります。

### Aメモリーでロード時間を短縮

──**システムメインメモリー**は24MB。これは大きいほうなのでしょうか？
**A**　解凍ができますから、十分でしょう。32MBのPS2でさえ、あれだけの絵が出せるのですから。
──**Aメモリー**16MBとは？

**Rebirth**

ゲームキューブを使って、リアルな映像表現を行った例が、mix core社が制作した『Rebirth』。発表会会場でのみ流れた映像は、現在はインターネットで見ることができる。
(http://www.mix-core.com/)



⬅雷で巨木から離れた木の枝がやがて森へと再生（リバース=Rebirth）する約6分の物語。


**B**　光ディスク専用のキャッシュメモリーです。グラフィックやサウンドを先に読みこんで収納できるので、ロードの時間がかなり短縮できます。24+16MBもメモリーがあれば、**DC、PS2クラスの映像は完全に出せる**と考えていいでしょう。
──**ディスクドライブ**の、CAV（回転角速度一定）方式というのは、なんでしょう？
**A**　モーターの回転速度が一定、つまり外側に行くほど、速く動くわけです。パソコンと同じように。音楽CDなどはテンポが変わると困るので、外周に行くほど速度を落としています。
──メディアである、松下電器が新開発した8センチ光ディスクはどうですか？
**C**　やはりコピー対策がいちばん大きいんじゃないかな。子供でもつかめるサイズですね。

### スペックから見た、ゲームキューブの可能性

──トータルに見て、ゲームキューブはどこが優れていると感じますか？
**A**　『マリオ128』を見て思ったのですが、あれは、128人分のポリゴンデータを出せるだけという単純なものではなく、マリオをコントロールするデータが128個あると考えたほうがいい。それに毎回アクセスしてそれぞれがどういう状態で衝突したとか転んだとかチェックしている。CPUは、つぎに何をやらせるかを128人に命令を出しているワケです。CPUにとって、128人の相手とは、けっきょくメモリーなのですから、**メモリーにアクセスするのが速い**というのは、非常に重要なポイントです。
**B**　"Gekko"の内部キャッシュにしても、"Flipper"の混載フレームバッファとテクスチャにしても、それを追求した結果だろうね。
──では、実際に開発するとしたら、どんなゲームが向いていると思いますか？
**C**　シミュレーター的な思考が速いですから、たとえば戦争ゲームとかいいかもしれないね。戦車が100両いて、それぞれ思考を持って攻撃する。
**B**　既に発売されているタイトルでは、コーエーの『決戦』なんて、**PS2より向いています**ね。軍隊とか固まりで命令するよりも、ひとりずつに思考を持たせて、個別の戦闘を独立させられる。
**A**　レースゲームとか、同時に12台も出すと、ほかのゲーム機だと、それぞれの動きの計算でいっぱいいっぱいになりますが、ゲームキューブは独立して計算ができる。30台が同時にレースするものでも作れそうですね。
**C**　パラメーターを作るプログラマーはすごく大変になりますね。処理が間に合わないからっていままではあきらめていたところが、できるようになる。PSやPS2では、**企画者に泣いて**もらってましたから。とりあえず、完成させるために。
**A**　ゲームキューブでは立場が完全に逆転して、**企画の勝負**になりますね。何でもできるがゆえに、何がしたいかをハッキリさせないと、ソフトとして差別化するのが難しくなる。
**B**　水面の動きやたくさんの人、といったシミュレーションの物理計算でパワーを使うか、逆にPS2のように、リアルな映像にパワーを使うか。
**C**　**作り手の真価**が問われますね。

（2000年11月1日収録　文責：編集部）

## NGC：12 任天堂に直撃！

### それでも、まだまだ謎は残る。そこで、直接任天堂に疑問点をぶつけてみた。

──実際社内で開発は進んでいると思いますが、やはりソフトは作りやすいのでしょうか？
**広報**　常時平均して一定のパワーが出せるようにハード設計がなされておりますので、かなり作りやすくなっております。業界のクリエーターたちのあいだでは、新ハードのスペックが発表された場合、実際に使用可能な能力はその10分の1もあればよいほうだと言うのが定説になっておりますが、ニンテンドーゲームキューブに関しては既に開発を開始されている社内外のみなさまから、**ほぼ発表どおりの性能が発揮できている**という報告が来ております。
──発表会で画像が流れた映像のソフトは、実際にゲームタイトルとして開発中なのでしょうか。『マリオ128』を製品化するという噂もありますが。
**広報**　8月24日の発表会でお見せしたものはあくまでも技術デモだとお考えください。
──では、ハードとの同時発売が予定されているタイトルも、まだ決まっていませんか？
**広報**　現時点では未定ですが、**ゼルダやマリオ**が登場するソフトも当然開発中です。
──宮本さんが、「いちばん力を入れているソフトはまだ出していない」とおっしゃっていたのですが、具体的に何でしょうか？
**広報**　宮本が注力しているのは、まったく新しいジャンルのもので、それは**ゲームと呼べるかどうかもわからない次元のもの**かもしれません。なにぶんアイデア勝負の世界ですので、ソフトの内容に関しては、来年5月にアメリカで開催されるE3ショーまでは何もお話できません。
──ハード開発の方々は、どんなソフトがこのハードに向いている、とお考えなのでしょうか？
**広報**　ハードの開発コンセプトはニンテンドウ64の進化軸に位置するものですので、現状のジャンルなら比較的簡単に開発でき、**まったく新しいジャンルの創造**も目指せる設計になっております。
──ネットワークでソフトデータをダウンロードするといった計画はあるでしょうか？
**広報**　技術的には十分可能ですし、対応できるようにポートも備えておりますが、ネットワーク側のインフラが十分ではありません。
──では、今回、あえて通信ポートを持たせた理由は何でしょうか？
**広報**　末永く使って頂きたいハードですので、**将来の拡張性**を見込んでのものです。
──あの取っ手が気になるんですが。
**広報**　21世紀のゲームライフを考えた場合、それはテレビラックに固定されるものではなく、部屋から部屋へ、そして部屋の中でもさまざまなところに気軽に持ち運びされるものであると考えました。もちろん、お友だちの家へそのまま持っていくことも可能です。
──ところで、ゲームキューブの社内での略称、愛称は決まっていますか？
**広報**　**社内では、GC(ジーシー)**と呼んでおりますが、みなさまから自然発生的にニックネームが出てくることを期待しております。

●ゲームボーイアドバンスの最新情報をお伝えするコーナー●

# ADVANCE TIMES

ゲームボーイアドバンス タイムス

Vol.4

今月は通常のゲーム紹介のほかに「ピノビィーの大冒険」開発者インタビューとかはみだしアドバンス情報拡大版とかいろいろやってみました。だから読んでちょー。

● はみだしアドバンス情報 ゲームボーイアドバンスは、液晶画面の大きさを優先するために横型になったそうだ。いまの画面の大きさで縦型にするとハード全体が大きくなっちゃうんだって。

## ロックマンEXE（仮題）

未定（未定） カプコン 2001年3月発売予定 価格未定

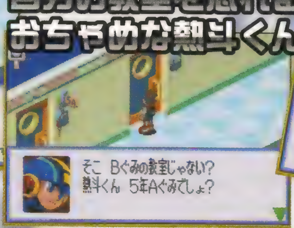
## 現実世界と電脳世界を行き来するネット時代のロックマン!!

### 今月は"第2話 スクールジャック!?"を大紹介っ!!

先月に引き続き、今月は第2話の見どころを一気に紹介してしまうのだ！　熱斗たちが住んでいる秋原町を震撼させたオープンレンジ事件から数日後のこと。小学生のネット犯罪が急激に増加し、マスコミを賑わせていた。原因はまったく不明……。そんなある日、熱斗たちの学校で事件がっ！　やっぱりWWWのしわざなのか!?　またまた熱斗とロックマンの出番だぜっ！

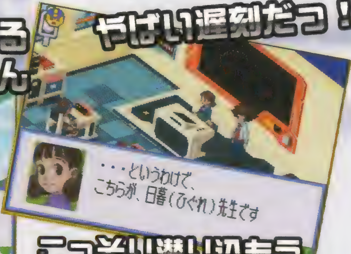



自分の教室を忘れるおちゃめな熱斗くん




↑➡教室がわからなくなったら、先生やロックマンに聞いてみよう。

やばい遅刻だっ！

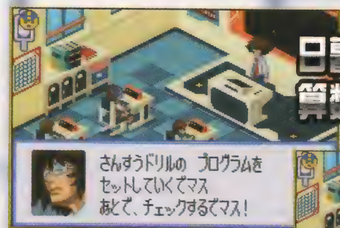



こっそり潜り込もう

### 熱斗のクラスにちょっと変わった教育実習の先生が来たぞ！

いつもどおり（!?）学校を遅刻した熱斗が教室に潜り込むと、ちょうど教育実習の日暮先生を紹介しているところだった。その日暮先生が自習課題を出した途端、突然ブラックボードにエラーが発生、WWWの演説が流れ始めたのだ！　WWWの忠実なるしもべを育成するプログラムに苦しむ生徒たち……これはヤバイ！



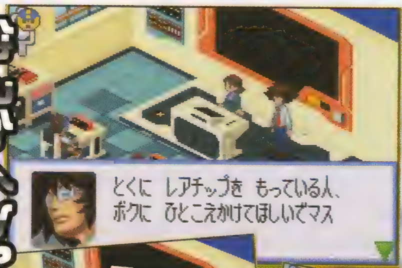




日暮先生から算数ドリルの課題が出た



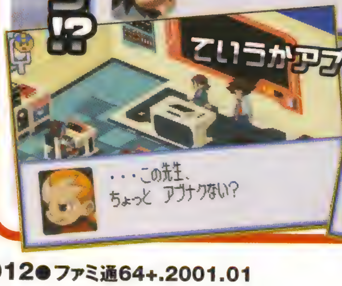
⬅せっかく自習になったのに日暮先生から課題が。な、なんで〜!

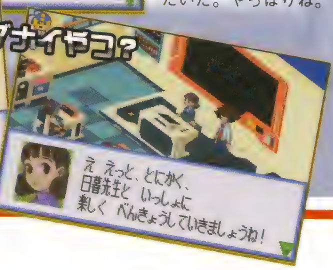
なんかヘン!?




⬅⬆なんというか。しゃべりかたに特徴のある先生だなあ。しかもレアチップ集めが趣味なんてねぇ……。

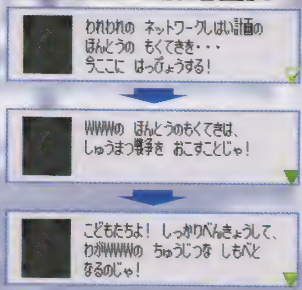
ていうかアブナイやつ?




⬋⬇警戒しまくっているクラスメイトのやいとちゃん。まり子先生もちょっと引いてるみたいだ。やっぱりね。

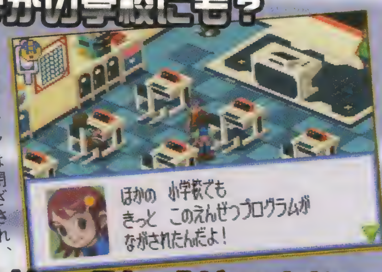
その直後に謎の演説が！




⬆WWWの目的は終末戦争を引き起こすことだった！　そのために子供たちを支配しようとしているらしい。

ほかの学校にも?

➡教室のドアは閉ざされ、端末の電源も切れない……。




これは……スクールジャックだ！



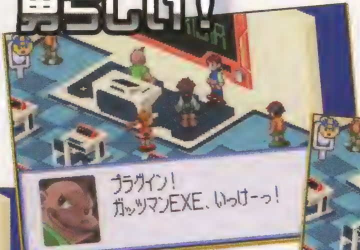
　※画面はすべて開発中のものです。

# 生徒だけで事件を解決することができるのかっ!?

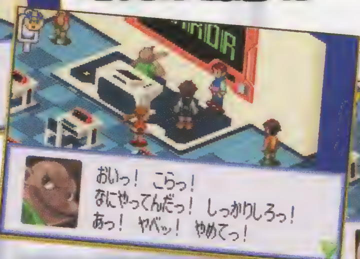
このままではみんなWWWのしもべにされてしまう！　このピンチにいち早く立ち上がったデカオ＆ガッツマンだが、めちゃくちゃあっけなく撃沈。そこで、熱斗＆ロックマンが事件の解決に乗り出すことになった！



## 男らしい！




## あれれっ!?なんか様子が……







⬅⬆デカオ＆ガッツマンが戦うつもりだ！　そうとう自信があるみたいだね。



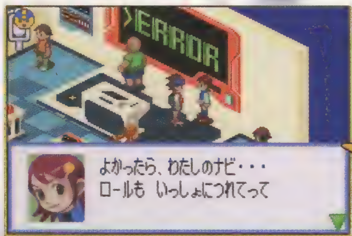

⬅ん－、あっけなくやられちゃった。やいとちゃん幻滅。

## デカオ＆ガッツマンが戦いを挑む！

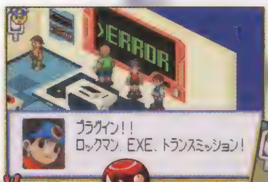
## ここはやっぱり熱斗＆ロックマンの出番でしょ!!



⬇メイルちゃんのナビ、ロールをもらった！　これで百人力だぜ！　よーし、行くぞっ！




## メイルちゃんのナビロールも協力！





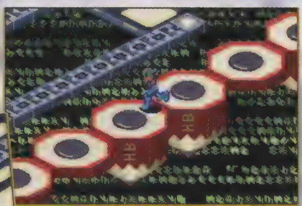

⬅ブラックボードから学校のネットワークシステムにプラグイン！　内部を探索だっ！

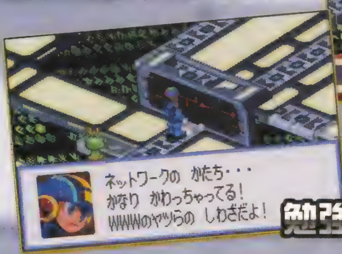
## ブラックボード(黒板)にプラグイン！！



# 電脳世界はWWWによって荒らされまくっていた!!

ネットワーク内部は荒らされ放題で、復旧にはけっこう時間がかかりそう。熱斗とロックマンは学校の危機を救えるのかっ!?






⬅⬆学校の電脳世界は勉強に関するものになっているぞ。それにしてもずいぶん短いエンピツだなあ。

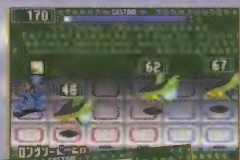
## 勉強道具の世界だっ！

### 新たな強敵がロックマンに襲いかかる!!



⬅幽霊はワープするので注意だ。

➡飛行タイプのウイルス。体当たりをかわせ！



➡砲台の照準に当たると狙い撃ちされてしまう。





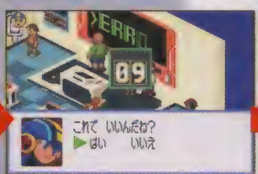

## 熱斗と協力してロックを解除せよ！




⬆ここを通るためにはパスコードが必要らしい。どうしよう。

⬇現実世界でヒントを捜す熱斗。お互いの協力が不可欠なのだ。






⬆見つけたパスコードを入力。無事に解除できたみたい。

⬇これで教室のドアも開くようになったぞ。この調子でいこう。







⬆トラップにかかってしまったロックマン。どうする熱斗!?

●ぱみだしアドバンス情報
電池ボックスは本体の中央部分に配置されているんだけど、うまく基板をカットして電池を納めるようになっているので、現行のゲームボーイよりも少し薄くなっているのだ。

ゲームボーイアドバンスの本体上面には、拡張コネクタにつなぐ周辺機器を固定するためのミゾがあるのだ。これで周辺機器が落ちて壊れてしまうなんていう心配がなくなるよね。



# ピノビィーの大冒険
## PINOBEE・QUEST OF HEART

アクション(冒険)　ハドソン／アートゥーン　発売日未定　価格未定

世界的名作『ピノキオ』を題材にしたファンタジックアクションゲーム。フルCGのオープニングデモ、キャラクターたちの滑らかなアクションなど、見どころがいっぱいなのだ。

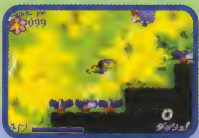
## さまざまな仕掛けがピノビィーを待っているぞ!

主人公ピノビィーは、昆虫軍団にさらわれてしまった博士を助けるために冒険の旅に出発する。さまざまなトラップを乗り越えて無事に博士を救出することができるのかっ!?





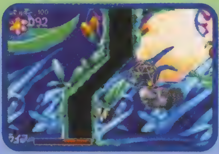

⬅⬆トゲに当たると痛いし、電気に触るとシビレルし。



⬆プロペラの上に乗ると、風でフワッと飛べる。




➡泡を踏み台にすることもできるのだ。



⬆クモの巣に引っかかっちゃった。動けないのだ〜!




## ピノビィーの行く手を阻む悪の昆虫軍団

それぞれの特性を活かした攻撃方法でピノビィーに襲いかかってくる悪の昆虫軍団。ヤツラを倒さずに放っておくと、どんどん強くなってしまうぞ。



⬇バッタロボは大きく跳ね回る。ジャマです。



⬆トビクモロボはネバネバしたアミを落とす。



➡地面を這うアリロボ。動きは鈍い。



➡近づくと寄ってくるチョウロボ。



➡ザコとは比較にならないぐらい強力なボスも登場!

## 爽快、快感、感激!! ピノビィーの多彩なアクション!!

背中のロケットで空中を自由自在に飛び回ったり、ジャンプやしがみつきなど、いろんなアクションを駆使して冒険しよう!




⬅敵やアイテムを見つけたらフライングダッシュだっ!




➡ピノビィーは空中でホバリングすることもできるのだ。




⬅壁にしがみつくピノビィー。そのままよじ上れるぞ。




➡地面に置いてあるスイッチを押すといった仕掛けも。




⬅ジャンプはアクションの基本だよね。そうだよね。うん。




➡敵やトラップに当たると、顔が大きくなって驚くぞ!



ピノビィーの大冒険
PINOBEE・QUEST OF HEART

# 開発者インタビュー



**アドバンス期待のアクションゲーム『ピノビィーの大冒険』を開発している3人のスゴ腕クリエーターに、開発にあたっての苦労話やゲームの見どころなどを語っていただいたぞ！　これは読むしかない！**

## ピノビィーのイメージは小さな子供たち

――ピノビィーってかわいいというか、かっこいいというか、微妙な味のあるキャラクターだと思うんですけど、キャラクターについてはどういうふうに作っていったんですか？

**大島**　小さな子供っていうのは心が真っ白な状態なんで、小さな子供をイメージしたキャラクターにしたいなあ、というふうに思ってたんですよ。幼さもあるけれど、子供たちは自分たちをかわいいというんじゃなくって、かっこいいと思ってるだろうと。で、その考えてることと行動がずれてたりとか。そういうのを含めて小さな子供たちをイメージしてます。

――デザインに関してはあとから？

**大島**　最初からです。キャラクターっていうのは世界観、いま言った隠れたテーマ、それからゲーム性の3つが入っていないといけない。まず最初のテーマの時点で子供だったんですよ。その子供からゲーム性っていうところで、どういう新しいアクションを入れようかって菅野とずっと考えて。菅野は空をビューンと気持ちよく飛びたいっていう思いがあったんで、じゃあそれで行こうと。それが蜂だったら合うんじゃないのってことで蜂になり、世界観がそれについていって。

**菅野**　自由に飛ぶのはいいけど、敵が下にいて落ちたときに当たって死んだらまずい。じゃあ上から乗ったらやっつけられるほういいですねって。

**大島**　じゃあお尻に針がついてたほうがいいじゃん。じゃあ蜂だよ蜂って。

――なるほど。

## ゲームボーイアドバンスはいろいろできるハード

――開発で苦労している点はどういったところでしょうか？

**河西**　アドバンスは、スーパーファミコンの流れをけっこう受け継いでいるので、ハード的な苦労はほとんどしてないですね。アクションなので気持ちよく遊べるようにゲームの速度を調整するっていう部分に気を使って作ってます。まだハードの機能をすべて使い切っていないんで、このあとさらにおもしろくするためにいろいろとチューニングしていこうかな、と思ってますけど。

**菅野**　ゲームボーイアドバンスでどこまでできるのかなと探っていく過程で、自分たちがイメージしていたことがどんどん盛り込めていったんで、もっとできるぞもっとできるぞ、ってやってるうちにどんどんやることが増えていくのがまあひとつの苦労ですね（笑）。

**大島**　もっとできるだろう、もっと頑張らなきゃいけないな、みたいな（笑）。

**河西**　あとは、今回けっこうCPUが速くなってるんで、一枚絵を何枚も速く表示することで、ついにムービーを実現したか、みたいな。

**大島**　みたいな、じゃなくて、実現させたんですけど……。

**河西**　そうでした。実現させました（笑）。

## 『ピノビィーの大冒険』のここをぜひ見てほしい！

**大島**　このゲームにはくり返し遊べる要素がいろいろありまして、ステージ中の行動によって話の結末が変わるんですよ。エンディングにもビジュアル的なバリエーションが用意してあるので、ぜひ全部制覇してほしいなあ、と。

――人生やり直しシステムですね。

**大島**　ステージ中にゴールドの敵がいるんですけど、これを全滅させるとつぎのステージが簡単になって、倒さないで放っておくと、どんどんゴールドの数が増えて難しくなっていく。ゲーム自体がどんどん変化するんですよ。それがステージクリアー後の日記にも反映される。

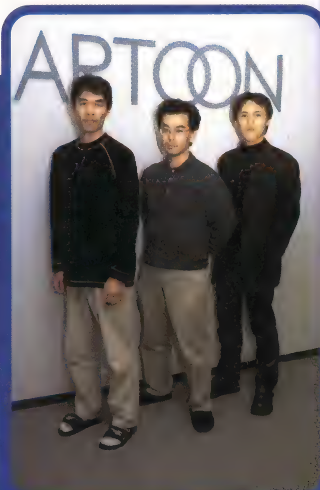
**菅野**　ただ日記を読むだけでも楽しめるんですけど、日記の中にヒントが隠されているので、それを読んで前のステージに戻ったり、やり直したりというようなことをしてもらおうと。アイテムやイベントでフライングダッシュの回数が増えると行動範囲が広がるので、すでにクリアーしたステージも行ってないところを探索することで何度も楽しめる。マップはすごく広いですよ。

**河西**　今回は、前のステージでの行動がつぎのステージに引き継がれていくというシステムなので、そのへんのバランスを見てほしいですね。あと仕掛けの配置もけっこう気を配ってます。

――仕掛けはアクションの肝ですよね。

**大島**　みなさんに楽しんでもらおうと一生懸命作ってますので期待してください。

（2000年11月1日 新横浜アートゥーン本社にて収録）






『ソニック』のキャラクターデザインや『ナイツ』のディレクターを担当した経歴を持つ。

ディレクター **大島直人**



『忍』などの業務用タイトルや『ソニックスピンボール』など、数々のゲームをプロデュース。

ディレクター **菅野　豊**



スーパーファミコンやニンテンドウ64用ソフトの開発を手がけた実績を持つ敏腕プログラマー。

プログラマー **河西貴則**

●はみだしアドバンス情報　ゲームボーイアドバンスは、ゲームボーイ用の通信ケーブルを使って対戦することもできる。ただしアドバンス用ソフトでの対戦はアドバンス専用ケーブルを使う必要があるぞ。






# ドラえもん（仮題）

アクション（アニメ）　エポック社　発売日未定　価格未定

## 遠く離れた緑の惑星からの救援メッセージをキャッチしたドラえもんたちが宇宙救命ボートで旅立つ

### オープニング

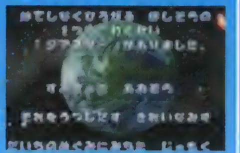


## シナリオモードのストーリーを紹介だ！

ドラえもんをはじめとするおなじみのキャラクターたちをうまく使い分け、ひみつ道具を取り戻しながら侵略者たちに捕われた人々を助け出していくのがシナリオモードの目的なのだ。妖精などのかわいいキャラクターもたくさん登場するぞ。

### ストーリー

惑星ジアスターの少女シンシアから助けを求められたドラえもんたちは、宇宙救命ボートで救出に向かう。しかし、惑星到着直前に侵略者の攻撃を受けて不時着、四次元ポケットとひみつ道具を奪われてしまう。



⬆この美しい緑の星ジアスターの平和を取り戻すのだ。

## キャラクターの特徴が活かされまくっているぞ！

ネズミが嫌いなドラえもん、射撃の得意なのび太など、それぞれの得意不得意がアクションに活かされていて、個性豊かなポーズやアクションが楽しめるのだ。しかもキャラクターがアニメと同じ声でしゃべるぞ！

### キャラクターを交代



⬅最大4人同時プレイが可能。ひとりがボスをおびき出し、もうひとりが背後を突くといった戦略性があるぞ。

### ビッグライト!!



⬅大きくなれば恐いものなしってカンジだね。



➡パパジョーとポポジョー。やつらが侵略者？



➡ヒロインのしずかちゃんも緑の星の平和のために勇敢に戦うのだ。

### 昼寝をしたり 岩を押したり





⬆➡キャラクターならではのアクションがマル。

### 色当てイベント



⬆このようなミニゲームも盛りだくさん。みんなで対戦できるモードも用意されているぞ。

### レーダーや全体マップを参考に



⬅⬇右上のレーダーで現在位置を把握しよう。

**●ばみだしアドバンス情報** モバイルアダプタGBを使えば、携帯電話やPHSの回線を通じて友だちとメールのやりとりやミニゲームのダウンロード、遠くの人との通信対戦ができるのだ。楽しそうだよね。

# ぼくは航空管制官

**シミュレーション(飛行機)　タム　2001年春発売予定　価格未定**

空港の航空管制官となって、航空機の離着陸を指示するシミュレーション。風向や時間も考慮しなければならないので、かなり頭を使うのだ。

## オープニングムービー





←↓オープニングは実写撮り込みのムービー。さすがアドバンスだね。

## タイトル画面をご紹介!!



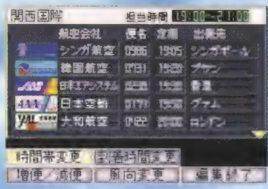

## 羽田空港の昼と夜



⬇空港の1日の動きを眺めているだけでも興味深い。



←やっぱり夜は着陸するのが難しいんですかね。




←設定画面。ここでゲームの設定をいろいろ変えることができるぞ。好みの設定で遊ぼう。

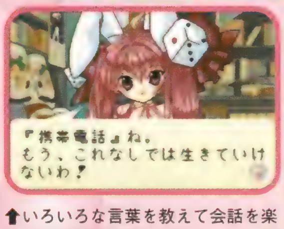


# デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション

**シミュレーション(育成)　メディアワークス　2001年春発売予定　価格未定**

先月に引き続き最新画面を大公開！　店員たちとの会話はもちろん、グッズやきせかえアイテムを集めるといったさまざまなお楽しみ要素があるぞ。





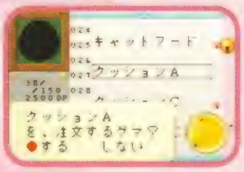

⬆いろいろな言葉を教えて会話を楽しもう。店の雰囲気も明るくなるぞ。

## 言葉を教えたりイベントをこなしたり






←さまざまなイベントを通じて、でじこたちと親しくなるのもゲームの楽しみのひとつ。




←⬆グッズを仕入れて、店の品ぞろえを増やしていくのだ。



# はみだしアドバンス情報 拡大版

## ゲームボーイアドバンスの音について

スペースワールドやゲームショウなどでもう聞いたよ～って人も多いと思うけど、ゲームボーイアドバンスの音ってけっこうスゴイんだよね。それもそのはずゲームボーイアドバンスには、いままでのゲームボーイでおなじみのPSG音源のほかにPCMステレオ音源が追加されているからなんだ。PCM音源は、人の声やガラスの割れる音などの効果音をはじめ、さまざまな音をリアルに再現できるのが特徴。アドバンス本体にはスピーカーはひとつしかないけど、ヘッドホンを使えばちゃんとステレオで聞くことができるのだ。なお、PCMは8チャンネルくらいまで重ねることが可能。ただし、CPU処理負荷が大きいため、アクションゲームなどのリアルタイム性を求められるジャンルでは使える音数が少なくなる。このへんはゲームのスピードと音質のどちらを優先するかってところだろうね。でも、容量を気にしなければ、かなりいい音を再生することができるのだ。ゲームボーイアドバンスの音は要チェックだぜっ！

### ヘッドホンで迫力倍増！



⬆ゲームボーイアドバンスは、ヘッドホンを着用してプレイすれば迫力倍増でございます。

## アドバンスに関する質問大募集!!

アドバンスタイムスでは、みなさんからの質問を大募集します。アドバンスに関して疑問に思っているあんなことやこんなこと、何でもいいのでハガキに書いて送ってちょーだい。みなさんに変わってメーカーの人に聞いて結果をご報告しちゃうぞ。どしどし送ってねーん。

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通64+編集部
アドバンスタイムス係

●はみだしアドバンス情報　ゲームボーイアドバンスにゲームボーイ用のカートリッジを差すと、ちょっと本体からはみ出してしまうのだ。見栄えは悪いけど、ちゃんと問題なく遊べるんだから十分だよね。

# 64+ MONTHLY DATA

2001.01

## 売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年10月2日〜2000年10月29日

### 1 (→1) 不思議のダンジョン 風来のシレン2 〜鬼襲来！ シレン城！〜

チュンソフト
2000年9月27日
6800円

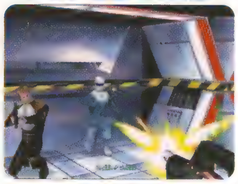


**66,253本** 累計184,235本

2号連続1位にランクインした『風来のシレン2』。引き続き今月号もゲームクリアーポイントなどのお役立ち情報を24ページの大ボリュームでお届けするぞ。要チェックだ。

### 2 (↗ -) NEW パーフェクトダーク

任天堂
2000年10月21日
5800円 7800円
（メモリー拡張パック同梱）



**50,658本** 累計50,658本

かっこいい女性エージェント、ジョアンナ・ダークが地球征服を企む悪の組織に敢然と挑む3Dガンアクションゲーム。最大で4人まで同時に対戦することが可能なのだ。

### 3 (↘2) コロコロカービィ

任天堂
2000年8月23日
4500円




**44,950本** 累計402,089本

ブルースターをとってゴールすると、ミニゲームのあるボーナスステージへ進める。ミニゲームで1位にランクインすればカービィが3UP、2位か3位なら1UPするぞ。

### 4 (→4) マリオテニス64

任天堂
2000年7月21日
6800円



**40,740本** 累計630,000本

『マリオテニス64』に関するありとあやゆる情報をお届けする新コーナー『マリオテニスアカデミー』が先月号からスタート。『マリオテニス』ファンは必読のこと！

### 5 (↗6) 遊戯王 デュエルモンスターズIII 三聖戦神降臨（トライホーリーゴッドアドバンド）

コナミ
2000年7月13日
4500円



**34,033本** 累計683,985本

発売日から数ヵ月経っているのにまったく人気が衰えない『遊戯王III』。カードやキャラクターなど、ゲームボーイカラー専用ならではのきれいなグラフィックは必見だ！

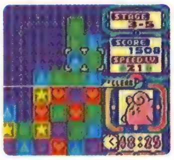
※売り上げTOP10と歴代販売本数TOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、ピンクが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

## 6 ↗7 ポケモンでパネポン

任天堂 2000年9月21日 3800円

**32,306本**

累計80,380本

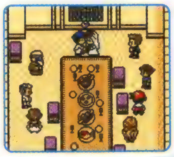


## 7 ↗8 牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

ビクターインタラクティブソフトウェア 2000年9月29日 4200円

**29,812本**

累計49,755本



## 8 ↘3 とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ

任天堂 2000年9月8日 3800円

**27,775本**

累計91,373本




## 9 ↘5 マリオストーリー

任天堂 2000年8月11日 6800円

**27,169本**

累計310,759本

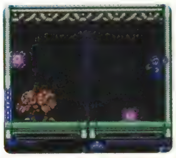



## 10 ↗− NEW ロックマンX サイバーミッション

カプコン 2000年10月20日 3980円

**26,591本**

累計26,591本



## 読者が選んだお気に入りソフトTOP10

1. ゼルダの伝説 時のオカリナ (N64)任天堂・・・・・18.8%
2. マリオテニス64 (N64)任天堂・・・・・18.5%
3. ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 (N64)任天堂・・・・・14.7%
4. マリオストーリー (N64)任天堂・・・・・14.4%
5. ポケットモンスター金・銀 (GB)任天堂・・・・・8.1%
6. ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ (N64)任天堂・・・・・6.8%
7. 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来!シレン城!~ (N64)任天堂・・・・・5.8%
8. 実況パワフルプロ野球2000 (N64)コナミ・・・・・4.7%
9. スーパーマリオ64 (N64)任天堂・・・・・4.3%
10. トレード&バトル カードヒーロー (GB)任天堂・・・・・4.1%

●集計期間● 2000年10月4日～11月2日

### 今月のピックアップ ゼルダの伝説 時のオカリナ



任天堂
1998年11月21日
6800円

「読者が選ぶお気に入りソフトTOP10」で、シリーズ最新作の『ムジュラの仮面』を抜いて見事1位に輝いた『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。神の子孫が住むといわれる地、ハイラルに危機を感じたデクの樹の導きによって、リンクは宿敵ガノンドルフの野望を打ち崩すため旅に出る。ニンテンドウ64ならではのきれいなグラフィックと多彩なアクションが魅力。

## 読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. マリオパーティ3 (N64)・・・16.9%
2. ポケモンスタジアム 金・銀 (N64)・・・16.3%
3. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ~大地の章~ (GB)・・・15.8%
4. ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… (GB)・・・13.5%
5. ポケットモンスター クリスタルバージョン (GB)・・・11.4%
6. マリオカートADVANCE (GBA)・・・・8.9%
7. バイオハザード0 (NGC)・・・・4.8%
8. バンジョーとカズーイの大冒険2 (N64)・・・・4.4%
9. 黄金の太陽 (GBA)・・・・・・・4.2%
10. ゼルダの伝説64DD (64DD)・・・・3.8%

●集計期間● 2000年10月4日～11月2日

## ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (スーパーファミコン)

1. ファイアーエムブレム トラキア776・・・任天堂
2. 不思議のダンジョン2 風来のシレン・・・チュンソフト
3. ゼルダの伝説 神々のトライフォース・・・任天堂
4. スーパーマリオコレクション・・・任天堂
5. スーパーマリオワールド・・・任天堂
6. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜・・・任天堂
7. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン・・・チュンソフト
8. ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~・・・アスミック
9. MOTHER2 ギーグの逆襲・・・任天堂
10. ファミコン探偵倶楽部2 うしろに立つ少女・・・任天堂

●ニンテンドウホームページより10月分

## ニンテンドウパワー書き換え TOP10 (ゲームボーイ)

1. 風来のシレンGB 月影村の怪物・・・チュンソフト
2. スーパーマリオブラザーズデラックス・・・任天堂
3. 遊戯王 デュエルモンスターズ・・・コナミ
4. ゼルダの伝説DX・・・・・・任天堂
5. 格闘料理伝説 ビストロレシピ 激闘★フードンバトル編・・・バンプレスト
6. バルーンファイトGB・・・・・任天堂
7. メトロイド2・・・・・・・・任天堂
8. 牧場物語GB・・・・・・・・ビクターインタラクティブソフトウェア
9. 星のカービィ2・・・・・・・任天堂
10. ぽけっとぷよぷよ通・・・・・コンパイル

●ニンテンドウホームページより10月分

※期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※タイトル後の()内の表記はN64がニンテンドウ64、GBがゲームボーイ、SFCがスーパーファミコン、GBAがゲームボーイアドバンス、NGCがニンテンドーゲームキューブを表しています。

# 新作ゲームクロスレビュー

**11月1日～11月24日**

## NINTENDO64 11月10日 カスタムロボV2



任天堂／6800円
ロボット／アクション・RPG

小型ロボットを自由にカスタマイズして、バトルを行っていく。今作では4人同時対戦ができるようになった。

## NINTENDO64 11月21日 罪と罰 ～地球の継承者～



任天堂／5300円
SF／アクション・シューティング

近未来を舞台にしたアクションシューティング。襲い来る敵の弾を避けながら、銃などの武器でバリバリ撃ちまくれ。

## NINTENDO64 11月22日 ロックマンDASH ～鋼の冒険心～



カプコン／6800円
冒険／RPG

プレイステーション版からの完全移植。行方不明になった両親の手がかりである“大いなる遺産”を捜し出すのだ。

---

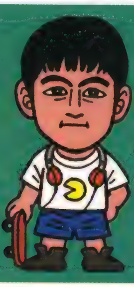
### バカタール加藤



たいへん!! わが師匠、ジェフ・ベック先生が1年半ぶりに日本にくる!! とりあえず、関東の5回のライブは全部行きます。前作は10年ぶりだっただけに、こんなにすぐアルバムが出るなんて感激!! この本が出るころには発売されてるんだけど、早く聴きてーっ!!

- **カスタムロボV2（9）**：楽しい!! ひとことで言うと『バーチャロン』の楽しさが簡単な操作で味わえるって感じ。さらにカスタマイズする楽しさだってあるし、こりゃ楽しいに決まってる！ 初心者でも着実に実力がつくような流れで進むストーリーモードもいい感じ。
- **罪と罰（8）**：独特な操作系に慣れれば、すごくハマれるシューティング。真のストイックなシューティングをきっちり作った点が潔くて気持ちいい。演出、キャラデザイン等は好みが分かれると思うが、完成度は高い。とにかく個性の強いソフト。難易度も高い。
- **ロックマンDASH（6）**：フルボイスのイベント、音声による効果的なナビ、絵も設定も演出もアニメ的に統一。それが、魅力的で心地よい世界を作り出す。アニメと3Dの融合。これ、スゴイことだと思う。ただ、ダンジョンで方向を変えるのがやや面倒なのが残念だな。

### ローリング内沢



自転車操業という言葉を身をもって実感。終わりなきゴールを目指しペダルを踏み続けるがごとく、いくら仕事をこなしても先が見えない。フリーライターとしては喜ばしいことなのだが。人生もしかり、終わりなき精神の向上を目指し、先を思うと不安になる毎日。

- **カスタムロボV2（8）**：主人公がバトルを通して成長していくさま、そしてプラモデルを作るようなロボットのカスタマイズがキモチいい。細かい部分までアクション性が練り込まれており、初心者は初心者なりに上級者は上級者なりに楽しめるスタイルが取れる秀逸作。
- **罪と罰（9）**：斬新な切り口、そしてその完成度に衝撃。さすがアクション＆シューティングゲームに定評のあるトレジャー作品。アクション性、テンポ、構成など、人間の本能に訴えかけるような気持ちよさを持つ。特殊な操作に慣れるまでは我慢その後快感。
- **ロックマンDASH（5）**：3Dアクションゲームの肝のひとつに3次元空間をいかにストレスのない操作でキャラを動かすことができるかが挙げられる。アクションでは定評のある『ロックマン』だけにそこははずせないところだと思うが、戦闘が気持ちよくないのは残念。

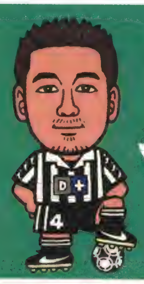
### 本田やよい



数年ぶりにディズニーランドへ行き、新アトラクション『プーさんのハニーハント』を体験。これがもぉ、超プリチー!! あまりのかわいさに思わず泣きそうになりました。夜のパレードも堪能し、やっぱディズニーは偉大だなあと痛感。やるぜウォルト。

- **カスタムロボV2（9）**：一見小学生向けのキャラクターと世界観ながら、システムがていねいに作られているので、大人でも十分ハマれる。カスタムだけでなく、実践戦闘が楽しいのもハマれる理由のひとつ。フリーバトルで練習相手の強さを細かく設定できるのも親切。
- **罪と罰（8）**：世紀末的な世界観が私の好みにドンピシャ。レベル設定とトレーニングしだいで誰でもクリアー可能。操作に慣れるまでちょっと時間がかかるけど、キーコンフィグ選択でなんとかなる。鬼のように出てくる敵を片っ端から撃つのがもー、超快感。
- **ロックマンDASH（5）**：声がバリバリ入ってて、アニメを見てるのと同じ感覚でプレイできる。でも移動や視点変更にともなう画面の動きがなーんかカクカク。グラフィックはやや粗めだし、爆発や場面転換の演出もお粗末。アイテム類の説明が出るのが遅いのも何だかなあ。

### デビル藤原



今年の研修旅行も沖縄。やっぱり沖縄は最高でした。天気はちょっと悪かったけど、青くキレイな海とおいしい食べ物に感動。でも、海に入らず部屋で『風来のシレン2』やってました。しかもニンテンドウ64を沖縄に持って行ってまで……。もっと外で遊べって感じ。

- **カスタムロボV2（9）**：バトル部分はお手軽感覚で楽しめる『バーチャロン』って感じの作り。カスタマイズ部分はパーツを組み合わせるだけなので簡単だが、多種多様なパーツが登場するのでやり込み度◎。パーツ欲しさにどんどんバトルをやっちゃうんだよね。
- **罪と罰（6）**：近未来という世界観と演出は○。Cボタンユニットで移動しつつ3Dスティックで照準を合わせるという操作は、僕にとってはツライ。この操作感を慣れるまで耐えられるかどうかが鍵だと思う。それを乗り越えられれば、名作ソフトとなるはず。
- **ロックマンDASH（7）**：これまでの『ロックマン』とはひと味違います。プレイステーション版からの移植だけど、操作感は64版のほうがいいかも。イベントがフルボイスなのも○。ストーリーもコミカルで楽しめる。残念なのは戦闘に爽快感がないことかなあ……。

---

NINTENDO64 Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム ●11月30日 ●7800円 ●コナミ

GAMEBOY Dance Dance Revolution GB2 ●11月16日 ●4800円 ●コナミ

## NINTENDO64
**11月27日**

### バンジョーとカズーイの大冒険2



**任天堂／6800円**
ファンタジー・3D／アクション

クマのバンジョーと鳥のカズーイが主人公の3Dアクション第2弾。今回はバンジョーとカズーイを別々に操作できるぞ。

好評だった前作を受け継ぎつつ、新要素を追加。正統的発展形です。バンジョーとカズーイが別行動できたり、アクションが増えていくのも楽しい。投げ出されたかと思えば、でも解けてうれしいって感じ。メリハリ。対戦ミニゲームも多くてグー。

アクション要素満載。一環した芯はもちろんあるのだが、その肉付けが多種多様で与えられた箱庭内で独自の遊びが楽しめる。幕の内弁当的。目的意識を持てないプレイヤーによっては、ナニをしていいのかわからない感も強いのかもしれないが。

ほわ～んとした世界観と、キャラクターのセリフ回しが独特で魅力的。ボタンの組み合わせとアクションの関係を覚えるのがひと苦労と思いきや、遊んでるうちに覚えちゃう。謎解きやボス戦も適度な手応えで、とにかく遊んでて気持ちいいのよ。

登場するキャラクターたちがカワイイ。アクションが多彩なので、操作を覚えるのがたいへんと思いきや、フィールド上でいろいろ試しているうちに簡単に覚えられる。前作とは違い、バンジョーとカズーイが別々にできるようになったのも○。

## GAMEBOY
**11月1日**

### マリオテニスGB



**任天堂／3800円**
テニス・育成／アクション

マリオなどおなじみのキャラクターが登場。ストーリーモードで育てたキャラを使って、ほかのモードで対戦できるぞ。

経験値でパラメーターを上げていくのはある意味お約束なんだけど、燃える～。対戦相手にちゃんと個性が出てるし、自分の弱いところや、育ったことも実感できる。強くなっていく自分に酔えるってわけ。GBでちゃんとテニスできるのも驚き。

実際のテニスのおもしろさの醍醐味部分を抽出し、"遊び"としてのバランスを上手に取っているテニス"ゲーム"。ミニゲームしかり、オリジナルキャラを育てるトレーニングモードしかり。操作感も非常によく、テンポのいい作品に仕上がっている。

64版の自由自在な爽快感を期待してプレイすると、ちょっとがっかりするかも。GB版テニスゲーとしては十分水準に達してるんだけど、やっぱGBで✚ボタンを操作しつつ、ABボタン同時押しはムズいです。ストーリーモードはちまちましてて楽しい。

操作方法は『マリオテニス64』と同じ。小画面でも十分にテニスが楽しめるのにおどろき。ストーリーモードでは、自分だけのオリジナルキャラを作れるけど、進行が遅いのが△。でも、じっくり遊びたい人にはうってつけのテニスゲームです。

## GAMEBOY
**11月3日**

### 血と汗と涙の高校野球




**J・ウイング／4800円**
野球・育成／シミュレーション

高校の野球部の監督となり、部員に指示を与えよう。伝説の監督になるために、部員をビシビシ鍛えて甲子園を目指せ。

選手とコミュニケーションを取りつつ練習し、試合に勝っていく。試合での指示もピンチやチャンスだけで、テンポがいい。軽快なノリもGBのシミュレーションとしては及第点。ただ選手の成長が画一的なのはやや残念。校名フル漢字はスゴすぎ。

独創性は薄いが、携帯用ゲーム機で楽しませる丁寧な作りと構成はよい。各種パラメーターの見せかたも限られた小さな画面で把握できるような作りにはなっているが、少しツライ部分も。野球シミュレーションを携帯用ゲーム機でという努力に◎。

画面の地味さ、キャラクターのブサイクさを十分に補う選手育成の楽しさ。有名校も無名校も同じ初期値で、会話で気力を上げるってのがいい。一方で試合は単調。しかも長い。話題を呼んだ左利きのキャッチャーが認められないのは大いに不満。

『栄冠は君に』を彷彿とさせる。携帯機としてのお手軽さや、シンプルなシステムは○。各種パラメーターも小さい画面ながらも把握できるのは好感。練習で選手の能力がなかなか上がらないので、ちょっとやりがいなく感じる点はマイナスかな。

## GAMEBOY
**11月3日**

### 携帯電獣テレファング
スピードバージョン／パワーバージョン



**スマイルソフト／4700円**
冒険・育成／RPG

電獣界に生息する"電獣"たちを仲間にしながら冒険をするRPG。アイテムやDNAを使って電獣を進化させられる。

携帯を使って電獣を呼び出したり、コミュニケーションを取るのは楽しい。携帯のテイストがしっくりゲームに活かされているのは好感触。が、お使い臭いところと、アイテム等の説明がないことなど、不親切なところもあり、それが気になった。

『ポケモン』風味なのだが、特出すべき点は世界観の演出。ゲームキャラと携帯電話で情報交換するというシチュエーション。芯はサンプリングだが肉付けはオリジナル。独り善がり的なストーリー進行とセリフまわしを除けばバランスも良い。

Dショットで電話をかけ、電獣を呼び出すのがすごく斬新。でもストーリー展開にいまいち魅力を感じず。アイテムなどシステム面の説明も不足気味。むしろオリジナルDメロの作成や電獣からの電話が楽しくて、そっちでばかり遊んでました。

収集、育成、交換という『ポケモン』風味が満載。とはいえゲーム中の電獣に携帯電話で情報をもらったり、呼び出してバトルに参加させるなどの演出面はオリジナルだし新鮮。僕は電獣に感情移入ができなかったけど、原作のファンなら……。

## GAMEBOY
**11月10日**

### テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン




**ナムコ／4500円**
冒険・ファンタジー／RPG

『テイルズ』シリーズ最新作がゲームボーイで登場。入るたびにマップが変化するダンジョンを冒険していこう。

丁寧に作られた良作。軽妙な語り口で、徐々に重厚さが露見してゆくのはうまい。コスチュームを着替えたり、集めるのは楽しいけど、それでHPが減ったり、特技が変わると戦闘が苦しくなったり、不自由さを感じることも。そこがよさであり悪さ。

身につけたコスチュームと戦闘経験によりキャラの性格が変わるというシステム、ゲーム内だけではなく実際の人生と同じだなあと共感。ストーリーとその構成は非常によいのだが、RPGの肝のひとつである戦闘に緊張感がなく楽しさ減なのが残念。

なりきりシステムの説明が充実してるわりに、世界観や目的の説明が足りず、「？」な気分でゲームを進めなきゃならない。ひみつメモを一発操作で見れない、ダンジョンで階段に乗ると速攻でつぎの階へ移動するなど、どうにも不親切な点多すぎ。

着るコスチュームによって特技が変わるのがおもしろい。入るたびに構造が変わるダンジョンは、いまとなっては珍しくない。戦闘はちょいヌルめ＆寂しげだけど、基本的にはサクサクとお手軽に遊べるので携帯機ゲームとしてのデキは○ですな。

---

※このコーナーでの評価は、サンプル版、ほぼ製品と同様のものを使用しています。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。

サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とし評価はのちの号で掲載します。

※数字は10点満点の総合評価です。

**GAMEBOY エアフォースデルタ** ●11月22日 ●4300円 ●コナミ

**GAMEBOY グリンチ** ●11月22日 ●4500円 ●コナミ

## GAMEBOY 11月17日
### 真・女神転生 デビルチルドレン 「黒の書」



アトラス／4300円
ファンタジー・育成／RPG

名作RPG『真・女神転生』シリーズ最新作が登場。冒険中に遭遇したデビルたちを会話で仲魔にすることができるぞ。

主人公が男の子だからか、『黒』の方がメガテンっぽい。低年齢者や初心者でも楽しめる配慮をしつつ、ちゃんとメガテンしてるね。合体も『黒』の方がいままでのシステムに近い。どうしても合体はハマれるね。ケルベロスが子犬なのはウケちゃった(笑)。

ゲームの細かいシステムうんぬんよりも『黒』(男の子)と『赤』(女の子)それぞれの同時間軸の視点で、別ストーリーのゲームを出すという試みに敬意。片方だけ楽しむよりは絶対両方をプレイしたほうが、気持ちよさは倍増する(『赤』につづく)。

弟を助けるという切実な目的がある分、『赤』よりも物語に入り込みやすいかも。システムも舞台も『赤』とまったく同じなんだけど、主人公と『赤』の主人公の関係が気になるので、否応にも両方プレイしたくなる。く～、憎いったらありゃしない。

ビジュアルが子供向けに作られているけど、システムはちゃんと『メガテン』してます。シリーズのウリである仲魔集めと合体は楽しい。とくに合体は燃えることまちがいなし。ゲーム初心者でも、シリーズのファンでも楽しめると思うよ。

## GAMEBOY 11月17日
### 真・女神転生 デビルチルドレン 「赤の書」



アトラス／4300円
ファンタジー・育成／RPG

主人公やシナリオ、登場する敵が『黒の書』とは違うバージョン。通信機能を使って、デビルの交換や合体を行うことができるぞ。

『黒』と物語も違うし、合体のシステムも違う。いままでの悪魔合体とも違い、ある仲魔を合体によって強くしていくっていう感じ。それが新鮮。合体しないと強くならないのに義務感にならないのはさすが。やっぱり合体にハマっちゃうんだよな。

また『黒』と『赤』によって登場するデビルが異なるだけではなく、若干ゲームシステムが異なっていたりと、異なったゲームになっているところもオモシロイ。ベースはすでに完成されたシステムである合体、その肉付けの付けかたがウマイ。

『メガテン』本編のハードさは影も形もないものの、合体と魔法継承の楽しさがお手軽に味わえる点は高く評価できる。ていうかやっぱハマるわ、合体。序盤でダイマオーの企みや、主人公の父の正体など、先が読めるのが難点といえば難点かな。

このソフトだけでも十分に楽しめるが、すべての仲魔を集めるためには、『黒の書』と『赤の書』を両方プレイする必要あり。でも、主人公とシナリオが違い、ゲームバランスも微妙に違うので飽きない。通信機能を使った合体もかなり楽しい。

## GAMEBOY 11月17日
### ドキドキ伝説 魔法陣グルグル



エニックス／5900円
アニメ・キッズ／RPG

アニメ『魔法陣グルグル』を題材にしたRPG。なんと冒険で育てた魔法陣を使って、4人赤外線対戦ができるのだ。

テンポや演出等は、原作の雰囲気を大事にした作りで、いい感じ。低年齢向きだけど、魔法陣の使いかたはおもしろい。主人公ふたりの珍コンビぶりも笑える。ただ、アタリ判定、マップがややわかりにくいのが残念なところ。原作ファン向け。

ゲームファンよりは原作ファンのための作品というスタンスが強い。とりあえずAボタンを押していれば先に進めるし、戦闘もストーリーをつなぐ時間つぶし的構成。戦闘も単調で緊張感は薄い。ただ原作ファン層なら楽しめるであろうとは思う。

ウリの魔法陣についての説明が、ゲーム中でほとんどなされない。属性の説明とかマニュアルにも載ってないし。それとも原作ファンには周知の事実なの？　マンガのバカバカしくも笑える楽しさが、いまひとつ再現しきれてないような気がする。

低年齢層向けの作りになのなで、ゲームシステムはシンプルだし、難易度も甘めです。アニメでおなじみのキャラクターたちが登場するので、ファンにはうれしいのでは？　召喚魔法の使い分けの不便さやマップの見づらいところがマイナスポイント。

## GAMEBOY 11月21日
### モンスタータクティクス



任天堂／3800円
冒険／RPG

モンスターハンターとなって、ダンジョンを冒険しよう。ダンジョン最深部にいるモンスターキングを倒すのだ。

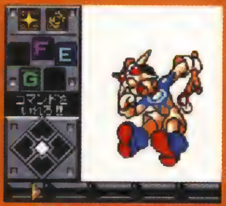
楽しい!!　かくれんぼ＋戦略。移動にのみ、時間制限があるのがミソ。ドキドキハラハラする。シンプルにゲーム性を追求した良作。対戦や通信交換にも意味があって、まさにゲームボーイ向き。より大きなモンタクを！ってのもわかりやすい。

目的がはっきりしていてわかりやすい。テンポもよくミニマルなゲーム内容で、やめられないとまらない的感が強い。プレイヤーがゲームに没頭してしまう心をうまくコントロールしている。戦闘意欲を掻き立てられるチーム競争という概念も◎。

1ターンにつき動かせるのは1キャラ。将棋みたいな感じ。将棋が苦手な私には、戦略性や駆け引きのスリルがあまり感じられなかった。暗闇の移動もそんなにハラハラしないし。部屋の上でうっかりAボタンを押し、何度も同じ敵と戦った私はバカ？

ダンジョンに潜って、モンタク(魚拓みたいなもの)を集めるという発想がおもしろく、目的がはっきりしているのが○。しかし、バトル(かくれんぼバトル)がイマイチ好きになれません。このバトルを楽しいと思うかどうかで評価がわかれます。

## GAMEBOY 11月22日
### コマンドマスター



エニックス／5900円
アクション／アクション

"動きセンサー"を採用しているアクションゲーム。ゲームボーイカラー本体を動かしてコマンドを入力していこう。

変身や技に、傾きセンサーを使うってのがミソ。ただ、上、上、左、とかって入力するなら✚ボタンでもいいような気が。回したり、勢いよく振るのは楽しいんだけど、画面のメーターが見れなくなるので、没入感が損なわれる。斬新だけに残念。

ゲームボーイを振ってコマンドを入力するという新しい試み、チャレンジ精神に◎。ただ、急激に振ったり傾けたりすることによって画面が見づらくなってしまうことを考慮した画面構成などをいま以上に希望。切り口は楽しいが肉付けの問題かも。

本体を動かすという発想は楽しいんだけど、それでコマンド入力じゃ、あんまり意味ない気がする。もっと違うことができると思うんだけど。揺らしながら画面を見るのは目に悪いし。長いわりに細部の説明が不足してるチュートリアルも不親切。

『コロコロカービィ』以来の動きセンサー内蔵ソフトです。ゲームボーイを動かしてコマンド入力という発想には脱帽だが、いかんせん本体を動かしながら画面を見るのがツライ。ストーリーはおもしろいので、低年齢層にはおすすめできると思う。

GAMEBOY ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ　●11月22日 ●コナミ ●4500円

GAMEBOY ハムナプトラ ～失われた砂漠の都～　●11月22日 ●コナミ ●4300円

# BEST PICKs of This MONTH

## 今月はコレがおすすめ

※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ製品と同様のもの)を使用しています。
※発売日の上のレビュアーのマークは、その批評家がオススメするソフトです。

### GAMEBOY　11月23日

### それゆけ!! アンパンマン ～5つの塔の王様～



タム／4500円

アニメ・キッズ／アクション

子供に大人気のアンパンマンが主人公のアクションゲーム。邪魔をするバイキンマンを避けながら5つの塔に登ろう。

**6** 徹底した子供向けの作り。アンパンマンファンの子供たち向けという意図は十分伝わる。漢字を使わず、全部ひらがな。文字も大きいし。ゲーム性も簡単で、アンパンマンの活躍ぶりをテンポよく見られるようにした作り。難易度も設定できるし。

**5** 幼児向け。つまり購入ターゲットは子供を持つ親。子供といっしょにプレイしてこのゲーム自体親が楽しめるかと言われれば、“？”なのだが、子供とのコミュニケーションツールとしては◎。簡単にすれば子供向けなの？ 違う気もするけど。

**5** 未就学のお子ちゃま向けで文字も大きいし、とってもカンタンにクリアーできる。でも説明なしに始まるバイキンマン戦や、自由に入れると見せかけてじつは暗黙の攻略順がある塔など、お子ちゃま向けに徹しきれてない。ストーリー性のなさも×。

**6** 特筆すべきはマニュアル。小さい子が読めるようにすべて平仮名です。アクションも子供にはちょうどよい難易度だし、『アンパンマン』の世界を十分に堪能できる。『アンパンマン』の好きな低年齢層にとっては、“8点”って感じのソフトです。

### GAMEBOY　11月24日

### メダロット3 パーツコレクション ～Zからの超戦場～




イマジニア／4300円

ロボット・SF／RPG

シリーズ恒例のパワーアップキット。『3』の全メダルと全パーツが手に入るほか、登場した全キャラと戦うことが可能。

**6** パーツコレクションとは言うものの、キチンとゲームに。戦闘、パーツ集めのお楽しみを抽出した内容には好感。ただ、戦闘のみなので、勝てなくなったとき、パーツが増やせない場合、救済措置がないのでは？ それ以外はいいんだけどなあ。

**5** 前作を購入したファン向き。ラスボスの使用していたメダルが手に入ったり、新メダルが出てきたりと収集を楽しみとしている人にはうってつけ。ほかにもカスタマイズなど多種多様の楽しみが凝縮。楽しみのまとまり感とインパクトは薄い印象。

**6** 前作よりはやや親切になったものの、やはり概念が頭に入りづらい。熟練度上昇と装備パーツの関係なんて、誰も教えてくれないんだもん。そのへんが頭に入ればけっこう楽しめる。複雑なシステムのわりに戦闘は比較的単調。コレクター向け？

**6** 『メダロット3』の『カブトバージョン』と『クワガタバージョン』で登場するパーツやメダルがすべて入手できるのがうれしい。カスタマイズもあいかわらず楽しい。前作同様、不親切な部分が多々あるけど、ファンには問題なしと思いますけど……。

### GAMEBOY　11月24日

### 仙界異聞録 準提大戦 ～TVアニメーション『仙界伝封神演義』より～




バンプレスト／3980円

アニメ／シミュレーションRPG

アニメで人気の『仙界伝封神演義』を題材にしたシミュレーションRPG。異世界に飛ばされた仲間たちを集めていこう。

**5** 戦略シミュレーションとしてはとっつきやすい。イベントシーンが多い反面、演出はややモノ足りない。戦略性が薄いマップと敵の動き。キャラがアイコン化されているとはいえ、誰かわかりにくいのと、キャラを動かす順番が固定しがちで残念。

**4** オーソドックスなゲームシステム、緊張感のない戦闘、グラフィックもお世辞にもキレイとは言えない。よく言えば簡単で誰でも遊べる、その逆だと物足りない。コアゲームファンよりは原作ファンのためのコレクション用といったところなのか。

**4** 何の説明もなく、突然実践が始まる。パオペイって何？　個々の技の内容は？　などなど、数々の疑問がまったく解決しないままステージが進む。原作ファン向けとしてもあまりにお粗末。せめてコマンド画面くらい自動的に表示されるべきでは。

**5** よく言えばお手軽に遊べるシミュレーション。悪く言えば、おざなりなシミュレーション。各キャラのす速さの数値で動かす順番が決まるという方法を、戦略的と取るか、自由に動かせないと取るかで評価が分かれる作品。基本的にはファン向け。



今月は大作、良作が多くて、どれを買うか迷っちゃうけど、ゲームファンとしてこんな幸せなことはないよね！ とくにRPGファンはたまらない月間！ 64の4本は、それぞれ良作で、どれを買うかはお好み次第。個人的には『カスタムロボV2』がいち押しだけど、『バン&カズ』、『ロックマン』もいい。『罪罰』はシューター限定で。それからGBでは、『モンタク』、『デビチル』、『マリオテニス』。あとお好みで、『テイルズ』、『高校野球』も。来月も多そうだし、みんなもどんどんゲームやらないとたいへんだぞーっ!!



クオリティーが高くオススメの作品も多いのでマシンガンのように行きます、ソレ！ まず64野郎なら『罪と罰～地球の継承者～』絶対！ そして成長する過程が楽しい『カスタムロボV2』安定！ 箱庭で大暴れできる『バンジョーとカズーイの大冒険2』定評！ そしてゲームボーイ&ゲームガールなら『モンスタータクティクス』隠れろ！ 悪魔野郎は『真・女神転生デビルチルドレン』合体、着替えフェチなら『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』更衣室盗撮……そんなカンジで！



何も言わず点数を見れ。以上。あら、これじゃスペース余りまくりね。んじゃ詳細に解説。まず作品的なレベルの高さで『バンカズ』。某テーマパーク(近況参照)に通じるキャラの魅力におハマり!! でもじつは個人的には『罪と罰』がいちばんのおすすめだったりするの。あの爽快感がたまらないのよ～。あ、友だちと遊ぶなら迷わず『カスタムロボ』ね。そしてGBはやっぱり『メガテン』。子供向けのゲームこそていねいに作るべしというこの姿勢。他のゲームメーカーさんにぜひ見習っていただきたいわ。



今回は本数が多いだけに良質ソフトも多いですな。まずは『カスタムロボ』。これ最高。ひとりで遊ぶもよし。カスタマイズしたロボで友だちと戦うのもよし。『バンジョーとカズーイ』は安定したアクションゲームですな。ゲームボーイでは『デビルチルドレン』がおすすめ。合体最高。『黒の書』を自分でやって、『赤の書』をカミさんにやらせます。『マリオテニス64』を持ってる人には、『マリオテニスGB』。ストーリーモードはなかなか楽しめますぞ。『ロックマン』もいい感じなのでおすすめですな。

サンプルが入手できなかったゲームについては、欄外での紹介とどめ評価はのちの号で掲載します。

※数字は10点満点の総合評価です。

# 風来のシレン2～鬼襲来! シレン城!

チュンソフト/任天堂
2000年9月27日発売
価格 6,800円(税別)






**鬼ヶ島をクリアーしても、シレンの旅は終わらない。変化に富んだダンジョンが、つぎつぎとシレンの前に立ちはだかるのだ！　今回は前回の続きとなる鬼ヶ島後半戦から神社の隠し穴、中腹の井戸までを全24ページの大ボリュームで徹底攻略していくぞ!**

## 『風来のシレン2』モンスター大図鑑

毎度毎度苦労させられるモンスターたちも、その能力がわかっていれば対処しやすい。ここでは、全モンスターを各種族ごとにまとめ、解説していこう。レベルアップのないモンスターと鬼ヶ島のみ登場する鬼族、ふだん戦わない店主系は、最後にまとめてある。なお、各モンスターの具体的な出現フロアについては、40から41ページでくわしく取り上げているのでそちらもぜひ参考にしてほしい。

### 表の見かた

**種族名＆モンスター名**
タイプは、その種族の弱点をあらわしています。移動は、行動できる範囲。陸は陸地、水は水上（水中)、空は空中、壁は壁の中です。

| Lv.1 アイアンヘッド | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| この種族は、3マス先までを攻撃できるのが最大の特徴だ。接近戦で倒すようにしよう。 | HP | 40 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 43 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | | | | | | | |
| | 力 | 5/7 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

**出現するダンジョン**
初……シュテン山初級
中……シュテン山中級
上……シュテン山上級
鬼……鬼ヶ島
隠……神社の隠し穴
井……中腹の井戸

**各種ステータス**
HP……モンスターの体力
経……倒したときの経験値
速……移動速度
力……モンスターのちから

(右の数値は成長させたときの上限値)
守……モンスターの守備力
限……仲間にしたときの成長限界

### アイアンヘッド族

移動……陸
タイプ……一ツ目

| Lv.1 アイアンヘッド | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| この種族は、3マス先までを攻撃できるのが最大の特徴だ。接近戦で倒すようにしよう。 | HP | 40 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 43 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 5/7 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

| Lv.2 チェインヘッド | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 倒すと低確率でアイアンヘッドの頭を落とす。3マス先まで攻撃できる両手持ちの武器だ。 | HP | 69 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| | 経 | 75 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 5/7 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | － |

| Lv.3 ギガヘッド | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 性質は同じだが、ステータスが高い。これも、アイアンヘッドの頭を落とすことがある。 | HP | 140 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 3150 | 限 | 5 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 8/8 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

### 足軽どん族

移動……陸
タイプ……なし

| Lv.1 足軽どん | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 浅いフロアで登場するザコモンスター。このレベルは、特殊な性質を持たない。 | HP | 10 | 守 | 3 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| | 経 | 6 | 限 | 10 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 2/6 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.2 侍どん | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 直接攻撃のダメージを、一部跳ね返す。一撃で倒せないときは、少し注意が必要。 | HP | 23 | 守 | 5 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| | 経 | 18 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 4/6 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.3 大将どん | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 杖の魔法攻撃を跳ね返すのが特徴。しあわせの杖などをふって、利用する手も。 | HP | 31 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| | 経 | 38 | 限 | 10 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 4/6 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.4 殿様どん | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投げたものを跳ね返す効果あり。つかまえるときは、杖などで能力を封印しよう。 | HP | 65 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 250 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 5/7 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

### イダテン族

移動……※
タイプ……ゴースト

| Lv.1 イダテン | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 移動は倍速だが、攻撃は1回のみ。シップウなどと違い、移動地形も地上のみだ。 | HP | 35 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 35 | 限 | 5 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| | 速 | 2 | | | | | | |
| | 力 | 4/5 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.2 シップウ | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| こちらは完全な倍速で、空中を移動する。出現フロアでは十分な注意が必要だ。 | HP | 60 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| | 経 | 85 | 限 | 5 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 2 | | | | | | |
| | 力 | 4/5 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

| Lv.3 カミカゼ | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シップウと同じく空中移動で、しかも3倍速。弟切草を投げつけて倒す手もある。 | HP | 100 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 2000 | 限 | 5 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 3 | | | | | | |
| | 力 | 5/6 | 上 | 0 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.4 ダイレップウ | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イダテン族最強のモンスター。3倍速になることに加え、壁の中も移動可能だ。 | HP | 133 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 4000 | 限 | 5 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 3 | | | | | | |
| | 力 | 7/7 | 上 | 0 | 上 | － | 井 | － |

### 馬武者族

移動……陸
タイプ……なし

| Lv.1 馬武者 | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 貫通する銀の矢を撃つ飛び道具系モンスター。軸をずらし、引きつけて戦うこと。 | HP | 26 | 守 | 5 | 初 | ○ | 鬼 | － |
| | 経 | 21 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 4/5 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.2 荒馬ザムライ | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 馬武者のパワーアップ版。ほかのモンスターを倒し、レベルアップすると危険。 | HP | 79 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 800 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 6/6 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

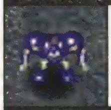
| Lv.3 あばれ馬将軍 | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ステータスはアップしているが、シレンのレベルが十分ならそれほど問題はない。 | HP | 90 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 1950 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 6/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

| Lv.4 乱れ馬王 | ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あばれ馬将軍とあまり変わらない能力なのでレベルアップされても危険が少ない。 | HP | 110 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| | 経 | 3100 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| | 速 | 1 | | | | | | |
| | 力 | 7/8 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

## ウルロイド族

移動……陸
タイプ……ばくだん

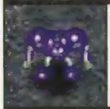
### Lv.1 ウルロイド



爆弾を投げる特殊攻撃を持つ。射程は斜めを含む2マスまで。その爆発は壁も破壊する。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 52 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 60 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 0 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 ゴリボット



爆弾の射程が、5マスまで伸びている。部屋の中では戦わず、通路に誘い込んで倒そう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 95 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 1750 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 0 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 ベアボーグ



射程はなんと10マス。毎回投げるわけではないが、ここまで長いとさすがに危険度が高い。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 120 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 2500 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 0 | 上 | － | 井 | ○ |

## オトト兵族

移動……水陸
タイプ……なし

### Lv.1 オトト兵



このオトト兵だけは水中からこちらを攻撃することができず、HPも回復しない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 30 | 守 | 2 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 13 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

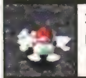
### Lv.2 オトト軍曹



ステータスこそあまり変わらないが、水中からの攻撃が可能で、HPも回復する。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 40 | 守 | 3 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 15 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/5 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 オトト大将



オトト兵以外のオトト兵族は、一定ダメージを与えると水に向かって逃げ出す。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 3 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 22 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/5 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.4 オトトげんすい



水中にいるときは、専用の武器(印)か、石系の飛び道具でないと攻撃できない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 550 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

## ガマラ族

移動……陸
タイプ……なし

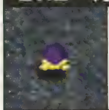
### Lv.1 ガマラ



最大2000のギタンを盗むこの種族。その後はフロアのどこかにワープし、倍速で逃げ回る。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 11 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 6 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 0/0 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

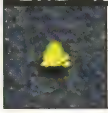
### Lv.2 ガマグッチ



盗まれたギタンは、倒せば取り戻せる。また、盗まれる前に倒せばギタンを落とすのも特徴。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 16 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 25 | 限 | 50 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 0/0 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 ガマゴン



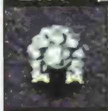
部屋の中にギタンが落ちていると、その上に居座ろうとすることもこの種族の特徴だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 40 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 300 | 限 | 50 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 0/0 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

## 岩獣ズドン族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 岩獣ズドン



吹き飛ばしの特殊攻撃を持つ。これをくらうと壁まで飛ばされ、5のダメージを受ける。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 55 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 40 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 3 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 岩獣ガガン



吹き飛ばし攻撃がパワーアップ。壊せる壁2マスを突き抜け、さらに3ターンマヒする。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 70 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 85 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 3 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 岩獣ドガガーン



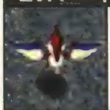
吹き飛ばし攻撃は、壊せる壁5マス(ひとつにつき5ダメージ)を突き抜け3ターンマヒ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 115 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 3100 | 限 | 5 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 8/8 | 上 | 3 | 上 | － | 井 | ○ |

## ギャドン族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 ギャドン



持っている杖をすい込み、使用回数を1減らす特殊能力を持つ。トドの盾で防御可能。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 40 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 90 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | － |

### Lv.2 ギャイラス



杖に加えて、壺もすい込んで容量を1減らす。容量が0、つまり満タンなら影響を受けない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 65 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 230 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | － |

### Lv.3 ギャンドラー



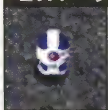
壺が満タンだと、アイテムもひとつ消える。武具は装備中でも飲み込み、印の数を減らす。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 86 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 500 | 限 | 20 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | － |

## ゲイズ族

移動……陸
タイプ……一ツ目

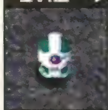
### Lv.1 ゲイズ



シレンを1ターン操る能力を持っている。これで貴重なアイテムを失うことも少なくない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 19 | 守 | 5 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 20 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/6 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.2 スーパーゲイズ



能力はゲイズと同じ。ゲイズ族に操られたときの行動も、1ターン消費するので注意。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 200 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 ハイパーゲイズ



このモンスターも、能力はほかのゲイズ族と同じ。しかし、ステータスはかなり高めだ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 2000 | 限 | 30 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/7 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

## ケロぼうず族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 ケロぼうず



浅いフロアで出現するだけに、武具を弱体化させる能力はない。安心して戦える。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 6 | 守 | 3 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| 経 | 5 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/5 | 上 | 5 | 上 | － | 井 | － |

### Lv.2 ケロケロぼうず



特殊能力で、武器をさびさせる(腐らせる)。メッキの巻物などの金の印で防ごう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 20 | 守 | 5 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 30 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/5 | 上 | 5 | 上 | － | 井 | ○ |

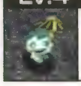
### Lv.3 ジャノメぼうず



武器、盾のどちらかを弱体化させる。仲間にしたときは敵の守備力を0にするぞ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 65 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 70 | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 5 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.4 ドシャブリぼうず



こちらは、印をひとつ消す特殊能力。金の印があっても関係ないので注意したい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 85 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 1450 | 限 | 50 | 中 | － | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/8 | 上 | 2 | 上 | － | 井 | ○ |

## ケンゴウ族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 ケンゴウ



装備品をはじき飛ばす特殊能力が、ケンゴウ族の特徴。ケンゴウの場合は、対象が盾のみ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 42 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 55 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/7 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 イアイ



武器もはじき飛ばすイアイ。仲間にしたときには、合成用の装備充実に一役買ってくれる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 1450 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

### Lv.3 シハン



武具のほか指輪もはじき飛ばす。イアイとシハンは、ケンゴウの刀を落とすことがある。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 125 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 2250 | 限 | 15 | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | － | 井 | ○ |

## ゴーレム族

移動タイプ……陸 一ツ目

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ゴーレム | 典型的なパワー型モンスター。シレンのレベルが十分上がっていれば、怖い相手ではない。 | 43 | 40 | 1 | 5/7 | 6 | 10 | 3 | − | − | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | ストーンゴーレム | ゴーレムにくらべ、ステータスが上がっている。あいかわらず、いやな特殊能力はない。 | 70 | 550 | 1 | 6/7 | 7 | 10 | 3 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.3 | マグマゴーレム | ゴーレム系では最強。装備やレベルが充実していれば、苦労させられることはないだろう。 | 95 | 1250 | 1 | 6/8 | 8 | 10 | 3 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## しおいやん族

移動タイプ……陸 ドレイン

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | しおいやん | シレンのちからを下げる特殊攻撃を持つ。うろこの盾や、消の印では防げない。 | 11 | 5 | 1 | 2/6 | 3 | 40 | 1 | ○ | − | ○ | − | ○ | − |
| Lv.2 | まじしおいやん | ちからの最大値を1下げる特殊攻撃がやっかい。隣接される前に倒したい。 | 40 | 35 | 1 | 3/6 | 6 | 40 | 1 | − | − | − | ○ | ○ | − |
| Lv.3 | しおやだん | ちからの最大値を2下げる。しかも、ダメージを受けると分裂するのがキツイ。 | 70 | 690 | 1 | 6/7 | 7 | 40 | 1 | − | − | − | − | ○ | − |
| Lv.4 | しおかんべん | ちからの最大値を3下げる。ダメージでなく、土偶などのアクションでも分裂する。 | 65 | 750 | 1 | 6/7 | 7 | 40 | 2 | − | − | − | − | ○ | − |

## シャーガ族

移動タイプ……陸 ドラゴン

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | シャーガ | 攻撃回数の多さが特徴となるシャーガ族だが、このシャーガは1回のみ。強敵ではない。 | 37 | 35 | 1 | 4/7 | 6 | 15 | 1 | ○ | − | − | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | ナシャーガ | 攻撃回数は2回。ステータスも高い危険なモンスターだ。出現フロアでは十分注意しよう。 | 85 | 1150 | 1 | 6/7 | 8 | 10 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.3 | ラシャーガ | 攻撃回数が3回に増える。なお、シャーガ族に乗り移ると、攻撃回数がさらに2回増える。 | 100 | 1500 | 1 | 7/7 | 8 | 5 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## シャチーン族

移動タイプ……水陸 なし

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | シャチーン | 水中でＨＰが回復する水陸両用の種族。水中から体当たりをしてくることも特徴のひとつ。 | 50 | 250 | 1 | 5/6 | 7 | 15 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.2 | シャチーダ | この種族は、HPが少なくなると水に向かって逃げ出す。これもオトト兵族と似ている点だ。 | 80 | 900 | 1 | 6/7 | 8 | 15 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.3 | シャチオーン | HPが多い最高レベルのモンスター。水場の多い地形では、体当たり攻撃に苦労させられる。 | 90 | 2000 | 1 | 7/7 | 8 | 15 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## シューベル族

移動タイプ……陸 なし

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | シューベル | 仲間を呼ぶこの種族。シューベルは、フロアにいる種族のレベル1モンスターを呼び出す。 | 45 | 100 | 1 | 4/5 | 6 | 10 | 2 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.2 | メンベルス | フロアにいる種族のレベル2モンスターを呼び出す。数は、シューベルと同じく1体のみ。 | 60 | 1600 | 1 | 6/7 | 8 | 10 | 2 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.3 | ベルトーベン | レベル3モンスターを2、3体呼び出すベルトーベン。それだけに、危険度は一気に上昇する。 | 80 | 1900 | 1 | 6/7 | 7 | 10 | 2 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## スイテキマル族

移動タイプ……陸 なし

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | スイテキマル | 倒すと、高確率ですいてきポットンが設置される。ワナが弱いので危険度は低め。 | 12 | 9 | 1 | 3/6 | 4 | 20 | 2 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | ジライヤ | こちらは、倒したときに地雷が設置される。中腹の井戸では地雷稼ぎに役立つ。 | 30 | 35 | 1 | 4/7 | 5 | 20 | 2 | ○ | − | − | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | ショウカンマル | 倒したときに設置されるのは召還のワナ。通り道をふさがれないように倒したい。 | 32 | 46 | 1 | 4/7 | 5 | 20 | 2 | − | ○ | − | ○ | ○ | ○ |
| Lv.4 | ダイジライヤ | 設置されるのは大型地雷。設置されないように、アイテムの上で倒すのも手だ。 | 69 | 300 | 1 | 5/7 | 7 | 20 | 2 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## 水龍族

移動タイプ……水 ドラゴン

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | 水龍 | 水龍の持つ特殊攻撃は、こごえるいき。これを受けると、15ダメージ+1ターン行動不能に。 | 55 | 100 | 1 | 5/6 | 6 | 15 | 1 | − | − | − | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | 海龍 | ステータスが上昇した上位版。こごえるいきのダメージも20になり、基本の攻撃力も高い。 | 75 | 1000 | 1 | 6/7 | 8 | 15 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |
| Lv.3 | 水神龍 | 最高レベルだけに、その実力は高い。仲間にしたときの成長限界が高いのも特徴のひとつ。 | 100 | 2500 | 1 | 6/8 | 8 | 50 | 1 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## タイガーウッホ族

移動タイプ……陸 なし

| Lv. | 名前 | 解説 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | タイガーウッホ | シレンやモンスターをつかんで投げる。射程は5マスまで。ワナに投げつけられることも。 | 33 | 35 | 1 | 4/6 | 5 | 15 | 3 | ○ | ○ | ○ | − | ○ | ○ |
| Lv.2 | タイガーウホホ | 射程が10マスに伸びているほか、見えないワナにも投げつける。部屋では戦わないように。 | 40 | 65 | 1 | 5/6 | 7 | 15 | 3 | − | − | − | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | タイガーウホーン | 射程が20マスに伸びているほか、ステータスもアップ。ほかはタイガーウホホと同じだ。 | 72 | 2400 | 1 | 7/7 | 8 | 15 | 3 | − | − | − | − | ○ | ○ |

## タウロス族

移動……陸
タイプ……なし

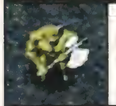
### Lv.1 タウロス



ふだんは出現することがない。出会いたいなら、ミノタウロスをレベルダウンさせよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 130 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 2500 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | – |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | – |

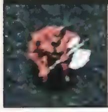
### Lv.2 ミノタウロス



タウロス族は、近接攻撃で痛恨の一撃を出す可能性がある。シレンのHPには十分注意。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 150 | 守 | 9 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 3000 | 限 | 5 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 0 | 上 | – | 井 | – |

### Lv.3 メガタウロス



性質は同じ。ミノタウロスとメガタウロスは、倒したときにミノタウロスの斧を落とす。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 165 | 守 | 9 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 5000 | 限 | 5 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 8/8 | 上 | 0 | 上 | – | 井 | – |

## チンタラ族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 チンタラ



各ダンジョンの1階から出現するザコモンスター。この種族は、特殊攻撃を持っていない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 6 | 守 | 2 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| 経 | 3 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 1/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 ちゅうチンタラ



チンタラがレベルアップして浅いフロアで出会ってしまったときには、強敵になりうる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 15 | 守 | 4 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 12 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/7 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 おおチンタラ



ステータスは上がっているが、通常出現するフロアであれば、苦戦することがない相手だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 60 | 守 | 7 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 500 | 限 | 50 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

## テッポーウオー族

移動……水
タイプ……ドラゴン

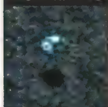
### Lv.1 テッポーウオー



水中のみ行動できるモンスター。水を吹きかけられると、持っている巻物がぬれてしまう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 15 | 守 | 4 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 30 | 限 | 15 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/5 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.2 テッポウ竜



水を吹き、おにぎりを腐らせる。テッポーウオーと同じく、壺に入れておけば問題ない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 29 | 守 | 5 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 34 | 限 | 15 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/5 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 キングオトシゴン



武具を弱体化させる水を吹く。さび止めの加工をしていないなら、近づかないほうが無難。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 75 | 守 | 7 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 1800 | 限 | 15 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/5 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

## デブータ族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 デブータ



射程2マスの範囲内に石を投げる。シレンがデブータの石を投げるのと同感覚の攻撃だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 70 | 守 | 6 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 80 | 限 | 20 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.2 デブーチョ



石の射程は5マス。デブーチョの射程からはずれるか、一気に接近するかして対処しよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 105 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 1800 | 限 | 20 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 デブートン



投げる石の射程が10マスにまで伸びる。デブータ族の石は、障害物があっても関係がない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 120 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 2150 | 限 | 20 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

## 毒サソリ族

移動……陸
タイプ……ドレイン

### Lv.1 毒サソリ



シレンのちからを下げる特殊攻撃を持っている。うろこの盾や消の印で防ぐことが可能だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 28 | 守 | 6 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 30 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.2 鬼サソリ



特殊攻撃は、鈍足の効果。ほかにも強敵がいるフロアで出現するので、十分に注意したい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 65 | 守 | 6 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 95 | 限 | 15 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 しびれサソリ



3ターンのあいだマヒさせる特殊攻撃を持つ。ただし、仲間にしたときは1ターンのみだ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 125 | 守 | 9 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 4900 | 限 | 15 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 8/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

## ドスコーイ族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 ドスコーイ



土偶を運ぶドスコーイ族。シコをふんで部屋中のアイテムを1マス移動させる能力も持つ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 72 | 守 | 7 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 120 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

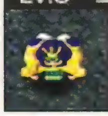
### Lv.2 ハッキョーイ



シコふみをしたときに、キャラクターも移動させる。これでワナを踏むと、それが発動する。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 1900 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 ゴッツァーン



シコはハッキョーイと同じだが、こちらは土偶以外に階段も運ぶ。ドロボウに活用できる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 6 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 3000 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

## ドラゴン族

移動……陸
タイプ……ドラゴン

### Lv.1 ドラゴン



軸線上にシレンがいると、20ダメージの炎を吐く。強い装備がないと苦戦させられる敵だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 守 | 7 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 350 | 限 | 30 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/8 | 上 | 2 | 上 | – | 井 | ○ |

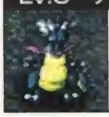
### Lv.2 スカイドラゴン



軸線上でなくても炎を吹き、必ず標的に当たる。ダメージも30で、ドラゴンより高い。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 85 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 450 | 限 | 25 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/8 | 上 | 2 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.3 アークドラゴン



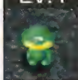
フロアのどこにいても炎が飛んでくるのが怖い。ダメージは35だ。直接攻撃も十分に強い。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 110 | 守 | 8 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 1300 | 限 | 20 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/8 | 上 | 2 | 上 | – | 井 | – |

## にぎりみならい族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 にぎりみならい



おにぎりに変化させる能力はまだ持っておらず、ふつうに戦うことしかできない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 12 | 守 | 3 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 6 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/6 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 にぎりへんげ



シレンが持っているアイテムをひとつ大きなおにぎりにする。食糧難では役立つ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 28 | 守 | 5 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| 経 | 28 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 1 | 上 | – | 井 | ○ |

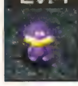
### Lv.3 にぎり親方



こちらは、シレン自体をおにぎりにする。こうなるとアイテムが使えなくなるぞ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 55 | 守 | 6 | 初 | – | 鬼 | ○ |
| 経 | 65 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 2 | 上 | – | 井 | ○ |

### Lv.4 にぎりもとじめ

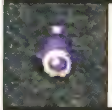
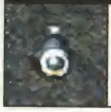


親方と同じ能力に加え、再度特殊攻撃を受けるとアイテムが大きなおにぎりに。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 70 | 守 | 7 | 初 | – | 鬼 | – |
| 経 | 1600 | 限 | 10 | 中 | – | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 2 | 上 | – | 井 | ○ |

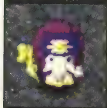
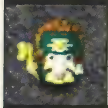
## ぬすっトド族

移動タイプ……水陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ぬすっトド |  | シレンの所持品、または部屋の中にあるアイテムを盗んでフロアのどこかにワープする。 | 15 | 12 | 1 | 0/0 | 4 | 50 | 2 | ○ | － | ○ | － | ○ | － |
| Lv.2 | みどりトド |  | 盗みに加え、ダメージを与えるとたまに分裂する。倒すとアイテムを出すのは種族共通。 | 20 | 13 | 1 | 0/0 | 7 | 50 | 2 | － | － | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | アイアントド |  | 分裂の能力はみどりトドと同じ。盗みの能力はパワーアップし、装備までを盗んでしまう。 | 36 | 14 | 1 | 0/0 | 8 | 50 | 2 | － | － | － | － | ○ | ○ |

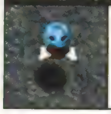
## パ王族

移動タイプ……陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | パ王 |  | 杖による魔法攻撃がパ王族の特徴だ。パ王は封印の杖。ピンチのときでなければ問題ない。 | 55 | 47 | 1 | 5/7 | 6 | 15 | 2 | － | － | ○ | － | ○ | ○ |
| Lv.2 | パオパ王 |  | 鈍足の杖を振る。鈍足状態でもう1度くらうと3ターンマヒ。非常に危険なモンスターだ。 | 66 | 100 | 1 | 5/7 | 6 | 10 | 2 | － | － | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | パオパ王ーン |  | HPを4分の1にするクオーターの杖を振る。いっきにピンチになるので、十分な警戒が必要。 | 130 | 3500 | 1 | 8/8 | 9 | 5 | 2 | － | － | － | － | ○ | ○ |

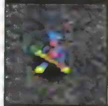
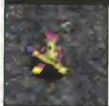
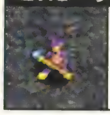
## パコレプキン族

移動タイプ……壁
タイプ……ゴースト

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | パコレプキン |  | 壁の中を自由に移動できることが、この種族のポイント。動きには、ランダム要素がある。 | 28 | 50 | 1 | 5/8 | 5 | 15 | 1 | － | － | ○ | － | ○ | ○ |
| Lv.2 | パコレプキーナ |  | パコレプキンのステータスアップ版。ただし、出現フロアが近いだけに大きくは変わらない。 | 50 | 60 | 1 | 5/8 | 6 | 15 | 1 | － | － | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | パコレプキング |  | 壁の中に対しては、石系の飛び道具や銀の矢、大砲の弾で攻撃できることを覚えておこう。 | 80 | 950 | 1 | 7/8 | 8 | 15 | 1 | － | － | － | － | ○ | ○ |

## バットカンガルー族

移動タイプ……陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | バットカンガルー |  | バットカンガルー族は、ほかのモンスターに杖を振る。バットカンガルーは、倍速の杖だ。 | 44 | 52 | 1 | 4/6 | 6 | 20 | 3 | － | － | ○ | － | ○ | ○ |
| Lv.2 | エビルカンガルー |  | 回復の杖を振る。強いモンスターを盾にされるとやっかいだ。通路に逃げるのが得策。 | 55 | 60 | 1 | 5/6 | 6 | 20 | 3 | － | － | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | デビルカンガルー |  | モンスターを20ターン見えなくする透明の杖を振る。見えない位置で使われるとキツイ。 | 65 | 450 | 1 | 6/7 | 7 | 20 | 3 | － | － | － | － | ○ | ○ |

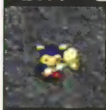
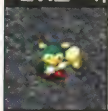
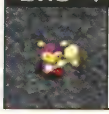
## ハラヘリーニョ族

移動タイプ……陸
タイプ……ドレイン

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ハラヘリーニョ |  | シレンの満腹度を5パーセント下げる。食料を持っていけないときは十分注意。 | 15 | 11 | 1 | 3/7 | 4 | 50 | 1 | ○ | ○ | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | ハラヘリータ |  | 下げる満腹度が10パーセントに増え、危険度が増している。連続で受けると危険。 | 52 | 50 | 1 | 4/7 | 7 | 50 | 1 | － | － | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | ハラヘッリオ |  | 30パーセントもの満腹度を下げてくる。できれば、接近される前に倒したい。 | 80 | 310 | 1 | 6/7 | 8 | 50 | 1 | － | － | － | － | ○ | ○ |
| Lv.4 | ハラベルト |  | 最大満腹度を5パーセント下げる。サトリの盾を装備しているときは危ない。 | 70 | 1300 | 1 | 6/8 | 8 | 50 | 1 | － | － | － | － | ○ | ○ |

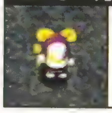
## ピコタン族

移動タイプ……陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ピコタン |  | 持っている木づちでワナを壊す特殊能力を持っている。中腹の井戸で強敵となる種族だ。 | 13 | 18 | 1 | 3/6 | 3 | 10 | 3 | ○ | － | ○ | － | ○ | ○ |
| Lv.2 | ポコタン |  | 単純なステータスアップ版。ポコタン、パコタンは、倒すと木づちを落とすことがある。 | 60 | 350 | 1 | 5/7 | 7 | 10 | 3 | － | － | － | － | － | ○ |
| Lv.3 | パコタン |  | ピコタン族の中では最高レベル。ステータスもさすがに高い。中腹の井戸での最大の敵？ | 75 | 1500 | 1 | 6/7 | 7 | 10 | 3 | － | － | － | － | － | ○ |

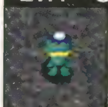
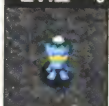
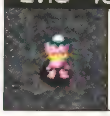
## ヒツジ神官族

移動タイプ……陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ヒツジ神官 |  | 特殊攻撃で、一時的にちからを半分にする。たいていの場合、それほど大きな影響がない。 | 27 | 32 | 1 | 4/6 | 5 | 10 | 3 | ○ | ○ | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.2 | ヤギ司祭 |  | こちらは、最大HPを一時的に半分にする。ほかのモンスターがいるときにくらうと危険。 | 29 | 48 | 1 | 4/6 | 5 | 10 | 3 | － | ○ | － | ○ | ○ | ○ |
| Lv.3 | ガゼル教皇 |  | 一時的ではあるが、シレンのレベルを半分にする。飛び道具を駆使して戦いたい相手だ。 | 87 | 2200 | 1 | 6/7 | 8 | 10 | 3 | － | － | － | － | － | ○ |

## ひまガッパ族

移動タイプ……水陸
タイプ……なし

| Lv. | 名前 | 画像 | 説明 | HP | 経 | 速 | 力 | 守 | 限 | 上 | 初 | 中 | 上 | 鬼 | 隠 | 井 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lv.1 | ひまガッパ |  | 落ちているアイテムを投げつける（射程5マス)。ほぞんの壺にあきを作っておくといい。 | 20 | 21 | 1 | 3/7 | 5 | 50 | 1 | － | － | － | ○ | ○ | － |
| Lv.2 | いやすぎガッパ |  | アイテム投げの射程が10マスに伸びているので、思わぬところから投げつけられることも。 | 50 | 450 | 1 | 5/7 | 7 | 50 | 1 | － | － | － | － | ○ | － |
| Lv.3 | たまらんガッパ |  | アイテム投げの射程は無限大。乗り移った場合のとくぎは、障害物も関係なく投げつける。 | 70 | 2050 | 1 | 6/7 | 8/8 | 10 | 3 | － | － | － | － | ○ | － |

## ボウヤー族

タイプ……ばくだん※

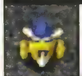
### Lv.1 ボウヤー



木の矢を使った攻撃が特徴。ボウヤーとコドモ戦車は、ばくだん系には属さない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 17 | 守 | 4 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 14 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 コドモ戦車



シレンとの間合いを保つように動くが、視界外の通路まで誘い込めば楽に倒せる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 26 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 20 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.3 オヤジ戦車



直線的に飛ぶ爆弾を撃つ。流れ弾でほかのモンスターを倒してしまうと危ない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 41 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 41 | 限 | 13 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.4 イッテツ戦車



オヤジ戦車と同じ爆弾攻撃だが、こちらは倍速。通路が近いなら逃げてもいい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 95 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 5 | 限 | 10 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

## ボーンドラゴン族

移動……陸
タイプ……ゴースト・ドラゴン

### Lv.1 ボーンドラゴン



攻撃力や体力はあるが、直接攻撃だけなので怖くない。ふたつ弱点があることも覚えておこう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 61 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 57 | 限 | 20 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.2 スカルドラゴン



単純なステータスアップ版。ゴーストタイプなので、弟切草を投げて倒すことも可能だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 400 | 限 | 15 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.3 ガルムドラゴン



ステータスは言うまでもなく高いが、シレンが十分に強くなっていれば問題はないはず。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 132 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 3500 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 8/8 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

## マゼルン族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 マゼルン



投げたアイテムを飲み込み、特殊合成する種族だ。マゼルンが飲み込めるのはふたつまで。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 32 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 45 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | − |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 5 | 上 | ○ | 井 | − |

### Lv.2 マゼモン



アイテムを3つまで飲み込む。無理に合成しようとして危険な状況にならないように注意。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 58 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | − |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/6 | 上 | 5 | 上 | − | 井 | − |

### Lv.3 マゼゴン



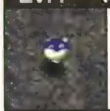
マゼルン系最強モンスター。飲み込めるアイテムが4つまで増えている。冒険のお供にも。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 121 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 2500 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | − |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 5 | 上 | − | 井 | − |

## マムル族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 マムル



ごぞんじ『風来のシレン』を代表するザコモンスター。杖を鑑定したいときも活用したい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 5 | 守 | 2 | 初 | ○ | 鬼 | ○ |
| 経 | 2 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 1/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

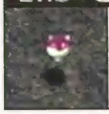
### Lv.2 あなぐらマムル



1階から登場することがある上位版。装備がなにもない状態では苦戦することもあるが。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 8 | 守 | 3 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 4 | 限 | 50 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.3 どうくつマムル



あなぐらマムルがレベルアップすると危険。HPが少ないので、がんばって倒す手もある。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 5 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 500 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/8 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

## マルジロウ族

移動……陸
タイプ……なし

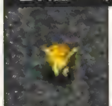
### Lv.1 マルジロウ



この種族は、特殊攻撃で相手を転ばせることができる。水場を背にして戦うのは避けたい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 12 | 守 | 4 | 初 | ○ | 鬼 | − |
| 経 | 9 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/5 | 上 | 2 | 上 | ○ | 井 | ○ |

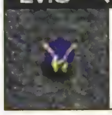
### Lv.2 マルジロウ兄



マルジロウ族がモンスターに特殊攻撃を使った場合は、1回だけアイテムを落とさせる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 13 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 11 | 限 | 5 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/6 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.3 マルジロウ父



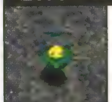
仲間にしたときに大活躍してくれるモンスター。特殊攻撃を活かし、アイテムを稼ごう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 70 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 700 | 限 | 10 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

## Mr.ブーン族

移動……空
タイプ……なし

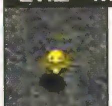
### Lv.1 Mr.ブーン



倒すと、100パーセントの確率でちからの草を落とす。できるだけ取るようにしたい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 16 | 守 | 4 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 7 | 限 | 100 | 中 | ○ | 隠 | − |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/8 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

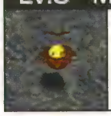
### Lv.2 Mr.ヘリコ



倒したときに80パーセントの確率でしあわせ草を落とす。倍速で逃げるので注意しよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 18 | 守 | 4 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 8 | 限 | 100 | 中 | ○ | 隠 | − |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 3/8 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

### Lv.3 Mr.ジャイロ



倒すと70パーセントの確率で復活草を落とす倍速モンスター。乗り移ればワープが可能。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 20 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 20 | 限 | 100 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 3/8 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

## ものまね仮面族

移動……陸
タイプ……なし

### Lv.1 ものまね仮面



ほかのモンスターの外見をコピーする種族。特殊能力まではまねできないのがポイント。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 20 | 守 | 3 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 10 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/6 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.2 ふるまいカブリ



捕まえるときなど、事前に見破っておきたいときは、封印の杖や物知りの杖を使うといい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 500 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/7 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.3 なりきりマスク



やはり、コピーするのは外見のみ。見破るときに、ドシャブリぼうずの能力を使うのも手。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 130 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 700 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

## ヤミキチ族

移動……空
タイプ……ゴースト

### Lv.1 ヤミキチ



空中を移動することが、この種族の特徴だ。ヤミキチは、ステータスの低いザコモンスター。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 10 | 守 | 3 | 初 | ○ | 鬼 | − |
| 経 | 6 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 2/6 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

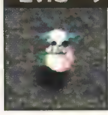
### Lv.2 ワルキチ



シュテン山道の道中など、開けたマップでなければ、苦労させられることは少ないはず。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 21 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 25 | 限 | 15 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### Lv.3 ズルキチ



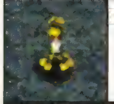
最高レベルのワルキチは、ステータスが高い。特殊攻撃こそないが、十分な警戒が必要だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 101 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 790 | 限 | 15 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

## ワラドール族

移動……陸 タイプ……なし

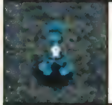
### Lv.1 ワラドール



盾に呪い攻撃をしかけてくる。この種族の呪いは、印に空きがなければ効かないのが幸い。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 25 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 14 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/7 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

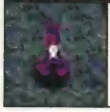
### Lv.2 クギワラドール



装備している武器、盾、腕輪すべてに呪いをしかける。一線級の武具ならば問題ないはず。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 800 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6/7 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

### Lv.3 ゴスンドール



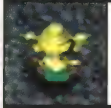
持っている装備品すべてに呪いをしかける。ただし壺に入っているものは影響を受けない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 1650 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

## ンドゥバ族

移動……陸 タイプ……なし

### Lv.1 ンドゥバ



アイテムに化けて待ち伏せするンドゥバ族。なかったはずのアイテムには気をつけよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 23 | 守 | 4 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 16 | 限 | 15 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3/5 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

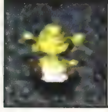
### Lv.60 ンドゥバかんれき



ンドゥバは60才から76才までのあいだ倍速になる。思わぬ場面で出くわせば、当然危険だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 8 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 20 | 限 | 42 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 7/8 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

### Lv.99 ンドゥバはくじゅ



最高レベルになると、衰えたンドゥバは鈍足になってしまう。貴重なコレクションに。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 1 | 守 | 1 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 1 | 限 | 0 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 0.5 | | | | | | |
| 力 | 0/0 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

## 【レベルの概念を持たないモンスターたち】

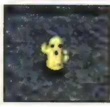
ここで紹介する8種類は、種族内に1種類のみ、つまりレベルアップがないモンスターたちだ。敵としての能力が高いものはもちろん、ほかのモンスターをアシストするタイプにも警戒が必要。どれをとってもひとクセもふたクセもあるモンスターばかりなので、特性をしっかりチェックしておこう。なかには、シュテン山道でボスとして登場するモンスターもいるぞ。




⬆シュテン山道上級のボスとなる女王グモ。神社の隠し穴では通常の敵として登場する。

### くねくねハニー

移動………陸 タイプ……ドレイン

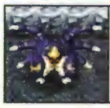


レベルを下げるのが特殊能力。眠った状態で出現し、攻撃または隣接しないと起きないので、無視してしまってもいい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 300 | 限 | 30 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | ○ |

### 女王グモ

移動………陸 タイプ……なし

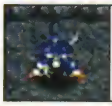


シュテン山道上級のボス。タマゴを飛ばす特殊能力で、3体のヨロイグモを呼び出す。神社の隠し穴で仲間にできる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 170 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 200 | 限 | 120 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/10 | 上 | 5 | 上 | ○ | 井 | − |

### アメンジャ

移動………水陸 タイプ……なし



シュテン山道中・上級ではボスとして登場する。倍速なほか、アイテムを拾ってシレンに投げつけてくることも特徴。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 54 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 100 | 限 | 10 | 中 | ○ | 隠 | ○ |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 4/5 | 上 | 6 | 上 | ○ | 井 | ○ |

### タベラレルー

移動………陸 タイプ……なし

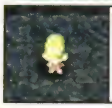


ほかのモンスターに狙われる存在。倒した敵のレベルが上がるので要注意だ。仲間にすれば敵のレベル上げに使える。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 6 | 守 | 1 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 1 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 0.5 | | | | | | |
| 力 | 1/6 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

### エスカルゴン

移動………陸 タイプ……なし

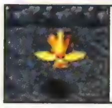


杖による魔法を跳ね返す特殊能力を持つ。ほかのモンスターに使った場合も、ワープしてきて防ぐので注意しよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 119 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 800 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | − |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | − | 井 | − |

### プチフェニックス

移動………陸 タイプ……なし



フロア内にいるモンスターがダメージを受けると、ワープしてきてHPを50回復させる。仲間のときはワープできない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 75 | 守 | 7 | 初 | − | 鬼 | − |
| 経 | 350 | 限 | 10 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/5 | 上 | 2 | 上 | − | 井 | ○ |

### かんにんぶくろ

移動………陸 タイプ……なし

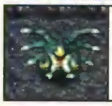


HPが半分になると黄色くなるほか、HP30以下で赤くなって動かなくなる。HPが10以下になると爆発し、大型地雷効果。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 120 | 守 | 5 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 200 | 限 | 30 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4/6 | 上 | 4 | 上 | − | 井 | ○ |

### ヨロイグモ

移動………陸 タイプ……なし

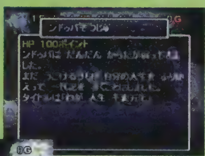


女王グモが産み落とすモンスター。これといった特殊能力はないが、シュテン山道上級など、数が多い場合は危険だ。

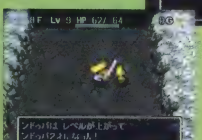
| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 55 | 守 | 6 | 初 | − | 鬼 | ○ |
| 経 | 200 | 限 | 50 | 中 | − | 隠 | ○ |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5/7 | 上 | 1 | 上 | ○ | 井 | ○ |

## ンドゥバ年齢別ステータス

99レベル、つまり99才までが存在するンドゥバだが、もののけ王国に登録する必要があるのは全部で9種類。20才、30才、60才、70才、77才、88才、90才、99才が区切りで、はたち、べいじゅ、きじゅなど専用の名前が用意されている。区切りの年齢をすぎると、ンドゥバがつけている前かけの色が変わることに注目しよう。



➡物知りの杖をつかうと、ンドゥバの人生がわかる。



⬅9種類つかまえるのは大変。しあわせ草を使っても1才上がるだけだし……。

| 年齢 | HP | 成長限界 | 経験値 | ちから | 守備力 |
|---|---|---|---|---|---|
| ンドゥバ10才 | 43 | 28 | 25 | 4/6 | 5 |
| ンドゥバはたち（20才） | 67 | 38 | 35 | 5/7 | 6 |
| ンドゥバみそじ（30才） | 81 | 48 | 20 | 6/7 | 7 |
| ンドゥバ40才 | 91 | 58 | 20 | 6/8 | 7 |
| ンドゥバ50才 | 100 | 52 | 20 | 7/8 | 8 |
| ンドゥバかんれき（60才） | 100 | 42 | 20 | 7/8 | 8 |
| ンドゥバこき（70才） | 100 | 32 | 20 | 8/8 | 8 |
| ンドゥバきじゅ（77才） | 100 | 14 | 20 | 8/8 | 8 |
| ンドゥバべいじゅ（88才） | 100 | 3 | 4500 | 8/8 | 8 |
| ンドゥバそつじゅ（90才） | 100 | 1 | 2500 | 8/8 | 6 |
| ンドゥバはくじゅ（99才） | 1 | 0 | 1 | 0/0 | 1 |

## 【鬼ヶ島で出現する鬼族たち】

鬼族は、鬼ヶ島のみで出現する専用の種族だ。レベルの概念があり、通常のフロアでも出現する種類から、最上階の鬼親分や16階のガラハなど特定の階層にいるボスまで、その種類は多い。ただし、これらをモンスターの壺で捕まえることは不可能。当然、もののけ王国にも入るスペースはない。敵としてのみ出現するモンスター、と覚えておこう。また、雷による攻撃が効かないことも、重要な特徴のひとつ。鬼ヶ島16階のボス戦でいかずちの巻物を使っても、まったく効果がないので注意したい。



←鬼ヶ島の道中で出現するのは、チビオニとゴツオニの2種類のみだ。



➡レベルアップさせないと、出会うことすらないレアな鬼も存在する。

### ガラハ

移動………陸　タイプ……鬼

鬼ヶ島16階のボス。ここでは、ガラハよりも配下の鬼たちが強敵になる。アイテムを駆使し、確実にクリアーしよう。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 71 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 120 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 5 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### 鬼オヤブン

移動………陸　タイプ……鬼

炎攻撃や転ばせる特殊攻撃、ステータスダウンの打ち消しなど、特殊能力は多い。雷に加え、炎も効かない強敵だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 450 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | － | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 6 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### チビオニ族

移動……陸　タイプ……鬼

**Lv.1 チビオニ**

鬼族特有の特徴となる雷無効以外に、これといった注意点がない。楽に戦えるザコ鬼だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 12 | 守 | 3 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 8 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

**Lv.2 ゴツオニ**

直接攻撃のみだが、倍速なのでダメージは避けられない。囲まれることだけは避けたい。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 60 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 70 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 4 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

**ズングリオニ**

16階のボス戦で登場。射程3マスの石を投げるが、倍速ではないのでゴツオニよりも弱い。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 60 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 50 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 4 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### ヤセオニ族

移動……陸　タイプ……鬼

**Lv.1 ヤセオニ**

16階で、後衛の弓隊として登場。ガラハが号令をかけると、鉄の矢を撃って攻撃してくる。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | 60 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

**Lv.2 ヒョロオニ**

ヤセオニがレベルアップしたときのみ出現。本来は倍速だが、その能力は発揮しない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 41 | 守 | 5 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 50 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 4 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

**Lv.3 ガリガリオニ**

ステータスが若干高いこと以外は、ヒョロオニと同じ。こちらも倍速の能力は発揮しない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 50 | 守 | 6 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | 60 | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 5 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

## 【怒ると怖い……？　店主一族】

モンスターの壺でつかまえられないことはもちろん、ふだんは敵として戦うこともない店主一族。しかし、ひとたび敵となったときには、恐ろしいまでの力でシレンを追い詰める。店で泥棒するときは、確実な成功条件が整っているときのみにしておきたいところである。しかし、不慮の事故で店主を怒らせてしまい、襲われるケースも……。また、行商人はたいした攻撃力を持っていない。落ちているアイテムを取らせないようにするために、あえて飛び道具などで攻撃し、怒らせるのもひとつの手。



←店主族の強さはハンパじゃない。できればケンカを売るのは避けよう。



➡回復能力の高い盾を装備しているなら、行商人の攻撃は気にならない。

### とうぞく番

移動………陸　タイプ……なし

シレンが盗みをはたらいたときのみ登場する警備員。シレンの強さ次第では倒せるが、延々と出現するのがキツイ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 150 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | － | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 8 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### 番犬

移動………陸　タイプ……なし

とうぞく番とともに出現し、倍速でシレンを追ってくる。当然それなりの強さもあるので、逃げ切るのは至難の業だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 100 | 守 | 7 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | － | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 2 | | | | | | |
| 力 | 6 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### 店主族

移動……陸　タイプ……なし

**Lv.1 店主**

赤い服を着たおなじみの店主。間違えてアイテムを投げつけ、怒らせることのないように。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 500 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | － | 限 | － | 中 | ○ | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 9 | 上 | － | 上 | ○ | 井 | ○ |

**Lv.2店長**

店主の上位版。魔法を跳ね返すので、しあわせの杖を振ってレベルアップを図るのも手だ。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 500 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | － | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 9 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

**Lv.3 大店長**

遠距離攻撃できるモンスターに攻撃させ、店主に倒させて店長にするという方法もある。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 500 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | － | 限 | － | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 9 | 上 | － | 上 | － | 井 | － |

### 行商人族

移動……陸　タイプ……なし

**Lv.1 行商人**

アイテムを拾ってシレンに売りつける。ギタンに余裕があるなら、鑑定に利用する手も。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 500 | 守 | 8 | 初 | － | 鬼 | ○ |
| 経 | － | 限 | － | 中 | ○ | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3 | 上 | － | 上 | ○ | 井 | － |

**Lv.2 おしうり**

隣接すると強制的に買い物画面に。行商人族は、ワナを使って倒せば泥棒扱いにならない。

| ステータス | | | | 出現場所 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| HP | 700 | 守 | 9 | 初 | － | 鬼 | － |
| 経 | － | 限 | 10 | 中 | － | 隠 | － |
| 速 | 1 | | | | | | |
| 力 | 3 | 上 | 5 | 上 | － | 井 | － |

# 気になるあのアイテムはドコ？
# ダンジョン別出現アイテム一覧

このゲームにはたくさんのダンジョンがあるので、目当てのアイテムがどこで見つかるのかわからないことも多いよね？　そこで、ダンジョンごとの出現アイテムをまとめてみた。レアなアイテムが手に入るかどうかは運次第だけど、少なくともこれを見れば白紙の巻物を探してシュテン山をウロウロなんてことはなくなるぞ！

**▼表中の略字および記号**

- 拾……………フロアに落ちている
- 落……………モンスターが落とす
- 店……………お店で売っている
- 行……………行商人が売っている
- 変……………へんげの壺で出る
- ○……………通常の方法で入手可能
- △……………レベルアップしたモンスターが落とすなど、特殊な方法でのみ入手可能

## シュテン山初級ルート

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | こんぼう | ● | ● | | | |
| | 成仏のカマ | | | | | ● |
| | 妖刀かまいたち | ● | ● | | | ● |
| | 長巻 | ● | ● | | | |
| | 一ツ目殺し | | | | | ● |
| | カタナ | ● | ● | | | ● |
| 盾 | 皮の盾 | ● | ● | | | |
| | うろこの盾 | | | | | ● |
| | ばん族の盾 | ● | ● | | | ● |
| | バトルカウンター | ● | ● | | | ● |
| | オオカブトの盾 | ● | ● | | | ● |
| 盾 | 地雷ナバリの盾 | ● | ● | | | ● |
| | 使い捨ての盾 | | | | | ● |
| 腕輪 | 遠投の腕輪 | | | | | ● |
| | ちからの腕輪 | | | | | ● |
| | まじしおの腕輪 | | | | | ● |
| | とうしの腕輪 | | | | | ● |
| 飛び道具 | 鉄の矢 | | | | | ● |
| | 銀の矢 | | | | | ● |
| | 石 | | | | | ● |
| | デブータの石 | | | | | ● |
| | 大砲の弾 | | | | | ● |
| おにぎり | おにぎり | ● | ● | | | ● |
| | 大きなおにぎり | ● | ● | | | |
| 草・種 | 薬草 | ● | ● | | | |
| | 高飛び草 | ● | ● | | | ● |
| 草・種 | すばやさ草 | ● | ● | | | ● |
| | 命の草 | ● | ● | | | ● |
| | 毒消し草 | ● | ● | | | ● |
| | 弟切草 | ● | ● | | | ● |
| | めぐすり草 | ● | ● | | | ● |
| | ドラゴン草 | ● | ● | | | |
| | 火炎草 | | | | | ● |
| | ちからの草 | ● | ● | | | ● |
| | 毒草 | | | | | ● |
| | しあわせ草 | | | | | ● |
| | 復活の草 | ● | ● | | | ● |
| 巻物 | 引き上げの巻物 | | | | | ● |
| | いかずちの巻物 | ● | ● | | | |
| | 炎上の巻物 | | | | | ● |
| | おはらいの巻物 | | | | | ● |
| 巻物 | 分身の巻物 | ● | ● | | | |
| | 地の恵みの巻物 | | | | | ● |
| | 天の恵みの巻物 | | | | | ● |
| | バクスイの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | 聖域の巻物 | | | | | ● |
| 杖 | ふきとばしの杖 | | | | | ● |
| | 場所がえの杖 | | | | | ● |
| | 回復の杖 | | | | | ● |
| | ころばぬ先の杖 | | | | | ● |
| | 物知りの杖 | | | | | ● |
| | からぶりの杖 | | | | | ● |
| | 火ばしらの杖 | | | | | ● |
| 壺 | ちょきんの壺 | ● | | | | |
| | 識別の壺 | | | | | ● |
| | ほぞんの壺 | ● | ● | | | ● |

## シュテン山中級ルート

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | こんぼう | ● | ● | | ● | |
| | オトトスピア | | ● | | | |
| | 成仏のカマ | | | | | ● |
| | 妖刀かまいたち | | | ● | | ● |
| | ドレインバスター | ● | ● | | | |
| | 長巻 | ● | ● | | ● | |
| | ヤリ | | | ● | | |
| | 一ツ目殺し | | | | | ● |
| | カタナ | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ケンゴウの刀 | | △ | | | |
| 盾 | 皮の盾 | ● | ● | ● | ● | |
| | うろこの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ばん族の盾 | ● | ● | | ● | |
| 盾 | バトルカウンター | ● | ● | ● | ● | ● |
| | オオカブトの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 地雷ナバリの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 使い捨ての盾 | | | | | ● |
| 腕輪 | 遠投の腕輪 | | | | ● | ● |
| | ちからの腕輪 | | | | ● | ● |
| | まじしおの腕輪 | | | | ● | ● |
| | とうしの腕輪 | | | | | ● |
| 飛び道具 | 木の矢 | | ● | | | |
| | 鉄の矢 | ● | ● | | ● | ● |
| | 銀の矢 | | | | | ● |
| | 石 | | | | | ● |
| | デブータの石 | | | | | ● |
| | 大砲の弾 | | | | | ● |
| | 割引券 | △ | △ | | | |
| おにぎり | まずそうなおにぎり | ● | ● | | | |
| | おにぎり | ● | ● | | ● | ● |
| おにぎり | 大きなおにぎり | ● | ● | | | |
| | 巨大なおにぎり | ● | ● | ● | | |
| 草・種 | 薬草 | ● | ● | | | |
| | 高飛び草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | すばやさ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 命の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒消し草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 弟切草 | ● | ● | | | ● |
| | めぐすり草 | ● | ● | ● | | ● |
| | ドラゴン草 | ● | ● | | | |
| | 火炎草 | ● | ● | ● | | ● |
| | ちからの草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒草 | ● | | | ● | ● |
| | しあわせ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 復活の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 巻物 | 識別の巻物 | ● | ● | | | |
| | 引き上げの巻物 | ● | ● | | | ● |
| 巻物 | 炎上の巻物 | | | | ● | ● |
| | おはらいの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 地の恵みの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 天の恵みの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | バクスイの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 聖域の巻物 | | | ● | ● | ● |
| 杖 | ふきとばしの杖 | ● | ● | | ● | ● |
| | 場所がえの杖 | ● | ● | | ● | ● |
| | 回復の杖 | | | | ● | ● |
| | ころばぬ先の杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 物知りの杖 | | | ● | ● | ● |
| | 鈍足の杖 | ● | ● | | | |
| | からぶりの杖 | | | ● | | ● |
| | 火ばしらの杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 壺 | 識別の壺 | | | ● | ● | ● |
| | ほぞんの壺 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | へんげの壺 | ● | ● | ● | ● | |

## シュテン山上級ルート

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | こんぼう | | | | ● | |
| | 成仏のカマ | ● | ● | | | ● |
| | 妖刀かまいたち | ● | ● | ● | | ● |
| | 長巻 | ● | ● | | ● | ● |
| | ヤリ | | | ● | | |
| | 一ツ目殺し | ● | ● | | | ● |
| | カタナ | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ケンゴウの刀 | | △ | | | |
| | アイアンヘッドの頭 | | △ | | | |
| 盾 | 皮の盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | うろこの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ばん族の盾 | | | | ● | |
| | バトルカウンター | ● | ● | ● | ● | ● |
| | オオカブトの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 地雷ナバリの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 盾 | 重装の盾 | ● | ● | | | |
| | 使い捨ての盾 | | | | | ● |
| 腕輪 | 遠投の腕輪 | ● | ● | | ● | ● |
| | ちからの腕輪 | ● | ● | | ● | ● |
| | まじしおの腕輪 | ● | ● | | ● | ● |
| | 百発百中の腕輪 | ● | ● | | | |
| | とうしの腕輪 | ● | ● | | | ● |
| 飛び道具 | 木の矢 | | ● | | | |
| | 鉄の矢 | ● | ● | | ● | ● |
| | 銀の矢 | ● | ● | | | ● |
| | 石 | | | | | ● |
| | デブータの石 | ● | ● | | | ● |
| | 大砲の弾 | ● | ● | | | ● |
| | 割引券 | △ | △ | | | |
| おにぎり | まずそうなおにぎり | ● | ● | | | |
| | おにぎり | ● | ● | | ● | ● |
| | 大きなおにぎり | ● | ● | | | |
| | 巨大なおにぎり | | | ● | | |
| 草・種 | 薬草 | ● | ● | | | |
| 草・種 | 高とび草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | すばやさ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 命の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒消し草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 弟切草 | ● | ● | | | ● |
| | めぐすり草 | ● | ● | ● | | ● |
| | ドラゴン草 | ● | ● | | | |
| | 火炎草 | ● | ● | ● | | ● |
| | よくきき草 | ● | ● | | | |
| | ちからの種 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒草 | ● | ● | | ● | ● |
| | しあわせ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 復活の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 巻物 | 識別の巻物 | ● | ● | | | |
| | 引き上げの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | いかずちの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | 炎上の巻物 | ● | ● | | ● | ● |
| | おはらいの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 分身の巻物 | ● | ● | | | |
| 巻物 | 地の恵みの巻物 | | | ● | ● | ● |
| | 天の恵みの巻物 | | | ● | ● | ● |
| | バクスイの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 聖域の巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 杖 | ふきとばしの杖 | | | | ● | ● |
| | 場所がえの杖 | | | | ● | ● |
| | 回復の杖 | | | | ● | ● |
| | ころばぬ先の杖 | | | ● | ● | ● |
| | 物知りの杖 | | | ● | ● | ● |
| | 倍速の杖 | | ● | | | |
| | 封印の杖 | | ● | | | ● |
| | からぶりの杖 | | | ● | | ● |
| | 火ばしらの杖 | | | ● | ● | ● |
| 壺 | 識別の壺 | | | ● | ● | ● |
| | ほぞんの壺 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | へんげの壺 | ● | ● | ● | ● | |
| | ビックリの壺 | ● | ● | | | |
| | 合成の壺 | ● | ● | | | |

# 鬼ヶ島

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | きたえた木刀 | | | | ● | |
| | つるはし | ● | ● | | | ● |
| | 木づち | | | ● | ● | |
| | こんぼう | ● | ● | | | |
| | ごんぼう | ● | ● | | | ● |
| | オトトスピア | | ● | ● | | |
| | かつおぶし | | ● | ● | | ● |
| | 成仏のカマ | | | ● | ● | ● |
| | 如意棒 | | | ● | ● | |
| | 妖刀かまいたち | | | ● | ● | ● |
| | ドレインバスター | | | ● | ● | ● |
| | 長巻 | ● | ● | | | |
| | ヤリ | ● | ● | ● | ● | ● |
| | スパークソード | | | ● | | ● |
| | ケンゴウの刀 | | △ | | | |
| | アイアンヘッドの頭 | | ● | | | |
| | 一ツ目殺し | | | ● | ● | ● |
| | カタナ | ● | ● | | | |
| | どうたぬき | | | | ● | |
| | 剛剣マンジカブラ | | | | ● | |
| | 使い捨ての剣 | | | ● | | ● |
| | 三日月刀 | | △ | | | |
| 盾 | きたえた木の盾 | | | | ● | |
| | 見切りの盾 | | | ● | ● | |
| | 皮の盾 | ● | ● | ● | ● | ● |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 盾 | 呪いよけの盾 | | | ● | ● | |
| | うろこの盾 | ● | ● | | | ● |
| | トドの盾 | | | | ● | |
| | ばん族の盾 | ● | ● | | ● | ● |
| | バトルカウンター | | | ● | | ● |
| | 矛の盾 | | | ● | | |
| | 地雷ナバリの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | オオカブトの盾 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 重装の盾 | ● | ● | ● | | ● |
| | 使い捨ての盾 | | | | | ● |
| 腕輪 | くねくねよけの腕輪 | ● | ● | | | ● |
| | 遠投の腕輪 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 白発白中の腕輪 | | | ● | ● | |
| | 回復の腕輪 | | | ● | | |
| | ちからの腕輪 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ハラヘリよけの腕輪 | ● | ● | | | |
| | まがりの腕輪 | ● | ● | ● | | ● |
| | まじしおの腕輪 | | | ● | ● | ● |
| | 百発百中の腕輪 | | | ● | | ● |
| | とうしの腕輪 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 紙一重の腕輪 | | | ● | | ● |
| 飛び道具 | 木の矢 | ● | ● | | | |
| | 鉄の矢 | | ● | | | ● |
| | 銀の矢 | | | | | ● |
| | 会心の矢 | | | | ● | |
| | かまいたちの矢 | | | | ● | |
| | 石 | ● | ● | | ● | ● |
| | デブータの石 | | ● | | ● | ● |
| | 大砲の弾 | ● | ● | ● | ● | ● |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 割引券 | △ | △ | | | |
| 草・種 | 薬草 | ● | ● | | | |
| | 高とび草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 胃拡張の種 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 命の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒消し草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 弟切草 | ● | ● | | | |
| | ドラゴン草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | めぐすり草 | ● | ● | | | ● |
| | 火炎草 | ● | ● | | | ● |
| | よくきき草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ちからの草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 毒草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | しあわせ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 復活の草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | すばやさ草 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 巻物 | いかずちの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | 炎上の巻物 | ● | ● | | ● | ● |
| | 識別の巻物 | ● | ● | ● | | |
| | おはらいの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 氷の巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ゾワゾワの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | 分身の巻物 | ● | ● | ● | | ● |
| | 持ちかえりの巻物 | ● | ● | | | ● |
| | ワナけしの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 地の恵みの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 天の恵みの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | バクスイの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 水がれの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 巻物 | 大部屋の巻物 | ● | ● | | ● | ● |
| | 壺増大の巻物 | | | ● | ● | ● |
| | 壺割れずの巻物 | | | ● | ● | |
| | すいだしの巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 仕入れ直しの巻物 | | | | ● | |
| | メッキの巻物 | | | | ● | |
| | 白紙の巻物 | | | ● | ● | |
| | 聖域の巻物 | ● | ● | ● | ● | ● |
| 盾 | のりうつりの杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ふきとばしの杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 場所がえの杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 引きよせの杖 | ● | ● | | ● | ● |
| | 回復の杖 | | ● | ● | ● | ● |
| | ころばぬ先の杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 物知りの杖 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 鈍足の杖 | ● | ● | ● | | ● |
| | トンネルの杖 | ● | ● | | ● | ● |
| | からぶりの杖 | | | ● | ● | ● |
| | 火ばしらの杖 | ● | ● | | ● | ● |
| | 不幸の杖 | | | ● | | ● |
| | 草受けの杖 | | | ● | ● | ● |
| | 草投げの杖 | | | ● | ● | ● |
| | しあわせの杖 | | | ● | | ● |
| 壺 | 識別の壺 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ほぞんの壺 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | へんげの壺 | ● | ● | ● | ● | ● |
| | ビックリの壺 | ● | ● | | | |
| | 水がめ | ● | ● | ● | ● | ● |
| | 合成の壺 | ● | ● | ● | ● | ● |

# 神社の隠し穴

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | こんぼう | | △ | | | |
| | オトトスピア | | ● | | | |
| | アイアンヘッドの頭 | | ● | | | |
| | ミノタウロスの斧 | | ● | | | |
| 盾 | 皮の盾 | | △ | | | |
| 腕輪 | ノーコンの腕輪 | | △ | | | |
| 飛び道具 | デブータの石 | | ● | | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 飛び道具 | 大砲の弾 | | ● | | | |
| おにぎり | おにぎり | ● | ● | | | |
| | 大きなおにぎり | ● | ● | | | |
| 草・種 | 薬草 | ● | ● | | | |
| | 話の種 | ● | ● | | | |
| | すばやさ草 | ● | ● | | | |
| | 高とび草 | ● | ● | | | |
| | 弟切草 | ● | ● | | | |
| | めぐすり草 | ● | ● | | | |
| | よくきき草 | ● | ● | | | |
| | 復活の草 | ● | ● | | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 巻物 | 持ちかえりの巻物 | ● | | | | |
| | 分身の巻物 | ● | ● | | | |
| | 水がれの巻物 | ● | ● | | | |
| | 大部屋の巻物 | ● | ● | | | |
| | 壺割れずの巻物 | ● | ● | | | |
| | 聖域の巻物 | ● | ● | | | |
| 杖 | のりうつりの杖 | ● | ● | | | |
| | ふきとばしの杖 | ● | ● | | | |
| | 場所がえの杖 | ● | ● | | | |
| | 引きよせの杖 | ● | ● | | | |
| | 回復の杖 | ● | ● | | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 杖 | ころばぬ先の杖 | ● | ● | | | |
| | 物知りの杖 | ● | ● | | | |
| | クオーターの杖 | | ● | | | |
| | 鈍足の杖 | | ● | | | |
| | とうめいの杖 | | ● | | | |
| | 封印の杖 | | ● | | | |
| | 倍速の杖 | | ● | | | |
| 壺 | モンスターの壺 | ● | ● | | | |

# 中腹の井戸

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器 | つるはし | ● | | | | |
| 盾 | ※基本的に出現せず | | | | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 腕輪 | ワナ師の腕輪 | ● | | | | |
| 飛び道具 | ※基本的に出現せず | | | | | |
| おにぎり | おにぎり | | | ● | | |
| 草・種 | 薬草 | | | ● | | |
| | すばやさ草 | | | ● | | |
| | 毒消し草 | | | ● | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 草・種 | 弟切草 | | | ● | | |
| | 復活の草 | | | ● | | |
| 巻物 | 部屋の巻物 | ● | | | | |
| | バクハの巻物 | ● | | ● | | |
| | ワナ作動の巻物 | ● | | ● | | |
| 杖 | ふきとばしの杖 | ● | | | | |

| 種別 | アイテム名 | 拾 | 落 | 店 | 行 | 変 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 杖 | ころばぬ先の杖 | ● | | | | |
| | トンネルの杖 | ● | | | | |
| | 引きよせの杖 | ● | | | | |
| | 場所がえの杖 | ● | | | | |
| 壺 | ほぞんの壺 | ● | | | | |



## 風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"最高の材料で城を造ろう!"の巻



**渡辺**　藤原さ～ん。ちょっと聞きたいことがあるんですけど～。
**デビル**　何?
**渡辺**　すべて"最高"の材料でお城を造ろうと思って、材料を集めまくってるんですけど、"最高の木"がぜんぜん出てこないんですよ～。
**デビル**　お前どこのダンジョンで材料集めてるの?
**渡辺**　シュテン山上級です～。
**デビル**　じゃあ出てこないよ。"最高の木"ってさあ、シュテン山中級しか出てこないぜ。
**渡辺**　そうなんですか?
**デビル**　"最高の木"以外の"最高"シリーズは上級ですべて手に入るんだけどね。だから、すべて"最高"の材料で城を造るなら、シュテン山の中級と上級を何度も冒険しないとね。
**渡辺**　え～?　スゲーめんどくさいです～。
**デビル**　でもさあ、すべて"最高"の材料で城を造れば、完成した城が金色になるんだぜ。
**渡辺**　マジですか～?
**デビル**　マジです。

# 鬼ヶ島後半 16階～25階

16階ではガラハ、そして最上階では鬼親分と、2度のボス戦が待っている鬼ヶ島の後半戦。もちろん、道中にも強敵が続々出現するので気が抜けないぞ。一歩一歩慎重に進むべし！

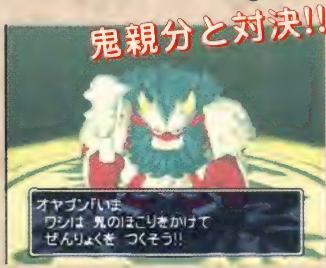
12階でガラハの卑劣な罠にかかり、命を落とした（？）リク。そのかたきを討つため、シレンは仲間とともにさらなる奥地へと向かう。因縁のガラハが待ち受けるのは、後半戦の第一歩となる16階だ。数多くの子分を引きつれて登場するガラハだが、リクのためにもここで負けるわけにはいかない。最上階を目指し、ひたすら突き進もう。最後となる25階ではキララの父、鬼族を束ねる鬼親分との決戦が待っているぞ。長い戦いに終止符を打ち、ナタネ村にふたたび平和を取り戻すのだ！




⬆リクを罠にかけたガラハを許すわけにはいかない。16階にて、リクのとむらい合戦だ。

⬇ついに最終決戦場へ。愛するシレンと父との戦いに、キララの心は少し複雑なよう？




⬆鬼族を束ねているだけあって、鬼親分の実力はかなりのもの。全身全霊を持って挑め！

## 16階【対ガラハ戦】



大将のガラハはいちばん奥にかまえ、数ターンごとに号令を下す。手下の鬼たちはこれにしたがい、前列の歩兵部隊→奥の弓隊→歩兵部隊の順に行動してくるぞ。ガラハをいきなり攻撃する手段がないなら、雷が効かない鬼の特性を頭に置きつつ地道に数を減らすしかない。なお、ガラハを倒すとイベント画面になり、強制的に17階へと移動させられる。アイテムを回収し終わってから倒すのが理想だ。

### Point1 頭数を減らしてアイテム回収

ポイントとなるのは、最初に接近してくる歩兵部隊だ。この一群さえしのげれば、あとはそれほど苦労しない。手っ取り早いのは、炎上の巻物や火柱の杖に巻き込む方法。これでダメージを与えつつ、密着してきた敵には直接攻撃でトドメを差していこう。いかずちの巻物は禁物だ。




⬆1ターン目で使い、歩兵部隊が接近してくるのを待とう。

⬇もちろん、これもオーケー。少し前進してから置くといい。




### Point2 鬼よけ水or最高の砂鉄で楽勝

手堅くいきたいなら、城の材料を持ち込むのがいい。遠投の腕輪をつけて鬼よけ水をガラハに当てれば、マヒして号令も下せなくなるのだ。こうなると、ズングリオニ以外の鬼が行動しなくなるぞ。また、最高の砂鉄をばらまけば、目が見えなくなった鬼たちが勝手に自滅してくれる。




⬆遠投の腕輪をつけ、1ターン目にガラハをマヒさせよう。

⬇鬼たちはひたすら突進。ヤセオニの上位版も見られる。







### 対ガラハ瞬殺への道




#### その1 バクスイの巻物＋銀の矢

ガラハは2ターン目から軸をずらすので、銀の矢だけでは倒せないことが多い。そこで、バクスイの巻物が必要になるというわけだ。ただし、アイテムを回収したいなら、瞬殺パターンは使わないこと。




⬆ガラハはHPがそれほど高くない。銀の矢を4回ほど当てれば倒せる。

#### その2 遠投の腕輪＋ドラゴン草×2

あらかじめ遠投の腕輪を装備しておき、ドラゴン草や火炎草を投げつければ、ガラハが動き出す2ターン目までに倒すことができる。もちろん、ギタン投げでもオーケー。710ギタン以上なら一撃だ。




⬆16階に下りる前に、あらかじめ遠投の腕輪を装備しておこう。

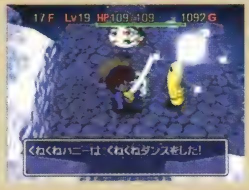
# 17階から24階での要注意モンスター



## くねくねハニー

出現フロア　17階～19階

レベルを下げる特殊攻撃に注意。シレンひとりのときは、放っておくのもいいだろう。さいわい出現時は必ず眠っているうえ、部屋の出入りでは起きないぞ。しかし、仲間はなにも考えず突進してしまう。ヒマキチに矢などのアイテムを投げさせよう。




## タイガーウホホ

出現フロア　19階～21階

シレンやモンスターをつかんで投げるのは、タイガーウッホと同じだ。しかし、シレンを見えないワナにまで投げつけることがあり、思わぬ事故が起きることも少なくない。部屋から2マス以上はずれた通路で戦うことを心がけ、事故を未然に防ごう。



## パオパ王

出現フロア　22階～24階

鈍足の杖による魔法を鈍足中にくらうと、3ターンマヒさせられてしまう。同じフロアで出現する鬼サソリとの合わせ技でマヒ、ということもあるぞ。攻撃力の高いドラゴンも出現するので、なにもできずに倒されることすらある。復活の草は必須!?




## ドラゴン

出現フロア　22階～24階

HPや攻撃力など、ステータスの高さがお墨付き。しかも、20ダメージの炎による遠距離攻撃も持っている。22階以降では、モンスターをすべて飛び道具系と考えて行動したほうがいいだろう。こうしておけば、パオパ王の魔法もくらいにくくなる。




# 25階【対オヤブン分戦】



最終決戦は、鬼オヤブンとの一騎討ち。ガラハ戦では、キララ以外の仲間といっしょに戦うことができたが、ここはシレンひとりで戦わなければならない。ボスの鬼親分は、攻撃力、HPともに高い強敵。しかも、雷はもちろん炎も効かず、各種のステータス異常も攻撃すると打ち消してくる。加えて炎による広範囲の遠距離攻撃や、シレンを転ばす（アイテムを落とさせる）特殊攻撃も持っているのだ。ちなみに、ここもボスを倒すとイベントが発生し、自動的にクリアーとなる。落ちているアイテムは戦闘中にできるだけ拾おう。



←炎のダメージは10。距離無制限で、シレンに当たったあと横方向に広がる。聖域の巻物も燃えてしまうぞ。

## Point1 距離を離すべからず

シレンを転ばせる攻撃は、ころばぬ先の杖を持っていれば未然に防ぐことができる。しかし、持っていない場合は非常に危険な攻撃となる。転ばされたあとに炎を吐かれ、落としたアイテムが燃えてしまうこともあるぞ。このときは、あまり距離を離さないように戦うこと。一定距離以内であれば、この攻撃をくり出してくることはないのだ。開始時の距離も3マスと近いので、一気に接近してしまおう。逃げ回りながら飛び道具で攻撃……などという戦法は逆効果だ。



⬆万能ともいえるこの巻物は、鬼オヤブン戦でも大活躍。分身後は、接近戦でケリをつけよう。

⬇シレンの能力をアップさせるアイテムは基本中の基本。密着したあと、積極的に使おう。




## Point2 ステータス異常の活用

鬼オヤブンはステータス異常を受けると、つぎにダメージを受けたときにターン消費なしで回復してしまう。つまり、直接的なダメージにはつながらないわけだ。しかし逆に考えれば、ダメージさえ与えなければ回復しないということ。ピンチになったときには、鈍足の杖やゾワゾワの巻物を使い、HPを回復する時間を稼ごう。ちなみに、毒草による攻撃力ダウンだけは、ダメージを与えても回復することがない。接近戦でのダメージ軽減にひと役買う重要なアイテムだ。



⬆鬼オヤブンにダメージを与えた時点で鈍足状態は回復するものの、攻撃力は下がったままだ。

⬇マヒさせておき、減ったHPを回復しよう。戦闘の開始直後に接近したいときも役立つ。




## 対鬼オヤブン 瞬殺への道



### その1 4500ギタン

ギタンは、金額の10分の1を与える強力な武器。ほぞんの壺にあらかじめいくつかを詰め込んでおき、投げつけて大ダメージを奪おう。合計ダメージが450を越えれば、1ターンで勝利することができる。



⬆壺に入れて投げると、入っているものすべてが効果を発揮する。

### その2 バクハの巻物

鬼ヶ島までに手に入らないアイテムを使えば、こんな倒しかたも可能。鬼オヤブンに隣接した状態でこの巻物を置き、剣を振って爆発させるだけだ。ワナ師の腕輪を装備し、同じ要領で地雷を踏むのもアリ。



⬆鬼オヤブンも、しょせんはモンスター。爆発には絶えられないらしい。

# もののけ王国

**つぎの冒険は、ただのダンジョン探検とはひと味ちがう。“モンスターの壺”というアイテムを持ってダンジョンにもぐり、数多くのモンスターをつかまえてくるのが目的なのだ。**

ようやく鬼ヶ島で鬼親分を倒し、ナタネ村へと戻ってきたシレンは、ムチゴロウという人からある依頼を受ける。それは、モンスターの動物園（もののけ王国）作りを手伝ってほしいというものだった。中に閉じこめたモンスターはとてもおとなしくなるという“モンスターの壺”を手渡され、ナタネ神社の地下に隠された広大なダンジョンへと旅立つシレン。さてさて、もののけ王国の完成に必要な162種類すべてのモンスターを、集めてくることはできるのだろうか……？



⬆鬼ヶ島から帰ってきたシレンに、ムチゴロウはもののけ王国作りの手伝いを依頼。



⬇もののけ王国はかなりできあがっている。あとはモンスターをつかまえてくるだけ。



⬆神社の地下ダンジョンには数多くのモンスターがいるらしい。新たな冒険がはじまる。

## 【モンスターをつかまえて王国を拡大せよ!!】

### 新アイテム『モンスターの壺』とは？

『モンスターの壺』をぶつけると、モンスターを中に閉じこめることができる。この方法でつかまえたモンスターは、壺の使用コマンド“だす”を実行すると、それぞれの特技を活かして戦ってくれるので、うまく使おう。ただし、仲間のモンスターも無敵というわけではない。倒されてしまう前に“よぶ”コマンドで回収することも忘れずに。壺に戻しさえすれば、仲間モンスターのHPは一瞬で回復してくれるぞ。


⬅モンスターをつかまえる役割はもちろん、強すぎる敵モンスターを一瞬で無力化する手段としても活用するといいぞ。


➡つかまえたモンスターは、敵モンスターを倒すごとに少しずつ成長していく。どんどん育てよう。

### つかまえたら王国に登録しよう！

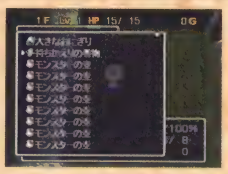

⬅いったん王国に登録してしまえばひと安心。冒険でそのモンスターを失うことがなくなるのだ。

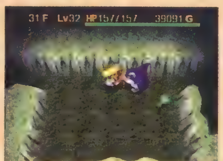
つかまえたモンスターをもののけ王国に登録するには、壺を持ってムチゴロウのところ行くだけでOK。いったん登録したモンスターは、いつでも冒険に連れていくことができるぞ。そのうえ、たとえダンジョン内でシレンが倒されたり、アクシデントでモンスターの壺ごとなくしてしまったりしても、自動的にもののけ王国に戻ってくるようになるので安心だ（このとき、成長度は半分になってしまうが……）。


➡ときどき、持ち帰れなかったモンスターに出会うこともある。すかさず壺を使って仲間にしよう。

### 最初の目標は30種類

もののけ王国のモンスターが30種類を越えると、つぎにむみゅうで朝を迎えたとき、イベントが発生して中腹の井戸（ワナ師のダンジョン）に進めるようになる。しかし、ムチゴロウから教えてもらった神社の隠し穴は、たくさんのモンスターをつかまえられるかわりに、かなり難しいのが問題だ。はじめのうちはここにこだわらず、モンスターの壺を持って鬼ヶ島などに行ってみるというのもひとつの手だぞ！


⬅神社の隠し穴に入ってすぐに持ちかえりの巻物を使えば、モンスターの壺だけ簡単に増殖できる。


➡隠し穴でつかまえるのは、ほかでは出ないモンスターだけ、と割り切ってしまうのもいいかもね。

### 動物園感覚で王国めぐり！

もののけ王国では、ダンジョンでつかまえてきたモンスターを預けたり、引き出したりできるのはもちろんのこと、まるで動物園のように集めたモンスターを見ることもできる。モンスターは水中に住むものや空を飛ぶものなど、種族ごとに分けられているので、たまには冒険のことは忘れて、のんびり王国めぐりをしてみると楽しいぞ。また、それぞれのモンスターが入れられているオリの前では、そのモンスターの解説が書かれた立て札が置いてある。ときには、これまで知らなかったモンスターの能力を発見できることもあるかも？


⬅種族ごとに分けられたエリアの入り口には、こんな立て看板が。つかまえたモンスターはイラストが表示されるようになっているのだ。





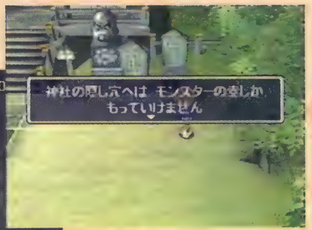
# 神社の隠し穴

**ほとんどのモンスターはここでつかまえることができるが、その難しさはハンパじゃない。アイテムもロクなものは出現しないので、仲間のモンスターを頼りに切り抜けていこう！**

神社の隠し穴は、99フロア構成の広大なダンジョンで、いちど入ったら持ちかえりの巻物を読んで帰ってくるしかない（最初にもらえるほか、10階・20階・99階で拾える）。そして、ダンジョン内に持ち込むことができるのは、わずか10個のモンスターの壺のみ。けいこ場で上げたレベルや育てた武器などは持ち込めないので、サポート役にどのモンスターを連れていくかがとても重要なのだ。さらに、このダンジョンでは、武器と盾がほとんど出現しないというのも大きな問題になる。

⬇帰還するイベントはないので、ナタネ村に戻るには持ちかえりの巻物を使うしかない。




⬆武器や盾はおろか、おにぎりすら持ち込めない。キミはどのモンスターを連れていく？




⬆仲間モンスターの能力を100パーセント引き出さないと、先のフロアに進むことは難しい。

## 【仲間モンスターの扱いかたは奥が深いぞ!!】

神社の隠し穴へと出かける前に、まずは仲間モンスターの行動パターンを理解しておきたい。なかでも重要なのは、壺から出し入れするときの動きだ。

基本的に、壺から出したターンの仲間モンスターは、となりのマスにいる敵を攻撃する。ただし、複数の敵がとなりにいる場合は少々複雑で、仲間モンスターを正面から反時計回りに回転させて、最初に向かい合った敵に攻撃するようになっている。

また、壺へと戻すときは、敵が先に攻撃したあとで仲間モンスターが戻ってくることに注意。体力がギリギリになるまで壺に戻さないのは非常に危険だ。

➡壺から出したターンに攻撃してくれるのは心強い。







⬅こんなときは、必ず左の敵に向かって攻撃する。

### 応用テクニック1
## 攻撃補助

ほとんどの仲間モンスターは、壺から出したターンに特技を使用する性質を持っている（タイガーウッホ族など、特技を持っていても使わない例外もあるが）。通常の攻撃とは違い、特技は絶対にかわされることがないので、うまく使ってイヤな敵を弱くしてしまおう。とくに、ゲイズ族の催眠術や、ヒツジ神官族の呪文などは、強力な攻撃補助手段になってくれるはずだ。ここで注意したいのは、攻撃補助用の仲間モンスターに特技を使わせたら、つぎのターンにはすぐに壺に戻すこと。攻撃補助のモンスターは戦闘の要になっているので、万一倒されるとそれ以降の冒険が一気に苦しくなってしまうのだ。




⬆距離が1マス空いているときに仲間モンスターを呼べば、シレンは安全だ。




⬆弱くしてしまえば、格上のモンスターだって楽に倒すことができるよね？

### 応用テクニック2
## 斥候

ダンジョン内の通路を歩いているときもっとも怖いのは、とつぜん敵と出会ってしまうこと。しかし、これも仲間モンスターを使えばかなり防ぐことができる。具体的な方法は、通路に侵入するとき仲間モンスターを2歩先に歩かせ（1歩先だと位置がすぐに入れかわってしまう）、シレンはそのあとをついていくというもの。これで、いきなりくねくねハニーに出会ってレベルを下げられる……なんてことはかなり少なくなるはず。ちなみに、モンスターハウスは仲間モンスターを先に部屋に入れた場合も発動（？）してしまうので、手堅くいくなら部屋に入る直前で壺に戻しておいたほうがいいかも。




⬆仲間モンスターを少し先に歩かせておけば、通路での安全性が高くなるぞ。




⬆仲間モンスターを先に部屋に踏み込ませるのは、危険なこともあるのだ。

### 応用テクニック3
## 挟撃

通路でバッタリ出くわさないためのテクニックは2で紹介したけど、それでもやっぱり強敵に遭遇してしまうことはある。そんなときには、とりあえず通路がL字型に折れ曲がっている場所まで逃げてみよう。そして、敵がちょうど角の部分まできたとき、ナナメ方向に仲間モンスターを出せば、はさみうちが完成する。こうなれば1ターンに2回攻撃できるようなものなので、勝率はぐんと上がるはず。とはいうものの、通路を逃げ回っている間に、逆にこちらが挟まれたり、仲間モンスターの後ろからさらに敵が現れたりする可能性もあるので、過信は禁物。どうしても追い込まれたときだけ使おう。



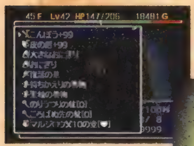

⬆通路で強敵と出会ってしまったら、L字に折れ曲がった場所を探そう。




⬆仲間モンスターはナナメにも出せるので、はさみうちにしてしまうといい。

# 最強のパーティーを組んで強敵に立ち向かえ!

神社の隠し穴のより深いフロアまで進むことを考えたとき、最低限連れていきたいのは右のカコミのようなモンスターたちだ。役割ごとに武器・盾の合成用、強敵に出会ったときの戦闘用などのチームに分かれているので、正しい使いかたを理解しておこう。また、おしくも一軍メンバーには入らなかったモンスターについては、下のカコミに示しておいた。荷物スペースに空きがある場合、これらのモンスターを連れていく手もあるが、ダンジョン深くまで進むにつれ、邪魔になることが多いかも。



⬆ダンジョン内で、+99の武器や盾を作ることも可能。

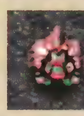


⬇武器の合成に必要なのりうつりの杖は、最重要アイテムだ。

## 【必ず連れて行きたいこの6匹】

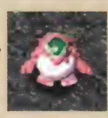
### 武器・盾の合成チーム

**剛剣一閃**
**イアイ**



隠し穴では基本的に武器と盾が出現しないので、イアイの特技を使ってこんぼうか皮の盾を手に入れることになる。また、イアイよりシハンのほうが……と考えるかもしれないが、シハンの特技はノーコンの腕輪が出る確率が高く、必要度は低い。イアイをつかまえる場合、シュテン山上級のケンゴウをしあわせ草でレベルアップさせるといいぞ。

**合成の主役**
**マゼゴン**



イアイの特技で手に入れたこんぼうと皮の盾は、マゼゴンに投げて合成する。プラスのついたアイテムを合成する前に、印はすべて"弟"で埋めておくことを忘れずに(全部"皮"の印になったら困るよね?)。イアイと同じく、隠し穴には出現しないモンスターなので、シュテン山や鬼ヶ島に出現したマゼモンをレベルアップさせてつかまえよう。

**お宝頂戴!**
**マルジロウ父**



マルジロウ父の特技は、敵を転ばせてアイテムを落とさせるというもの。のりうつりの杖を使って、マゼゴンから合成武器を取り出すのがメインの役割だが、強い敵に密着されてしまったときなど、とりあえず距離を離すためにも使っていく。序盤はとにかくこのモンスターで、アイテム類(とくに弟切草とのりうつりの杖)を充実させていこう。

### サ・用心棒

**能力封印!**
**ドシャブリぼうず**



イヤな特技を持った敵と戦うときにもっとも頼りになるのがドシャブリぼうず。敵の特技をすべて封印してしまえるので、戦闘中に計算を狂わされることがなくなる。また、成長限界が50と高く、育てれば肉弾戦でも強力な仲間になってくれるのもうれしい限り。序盤のケロケロぼうずをレベルアップさせてつかまえるといい。

**恐怖の毒針**
**しびれサソリ**



壺から出したターンに、特技で敵をマヒさせることができる。シレンのＨＰが少ない状態で敵に密着されてしまったら、このモンスターを出して１マス距離を離そう。このとき、肉弾戦もバツグンに強いので、１対１の戦闘で遅れをとることはほとんどない。まさに不思議のダンジョンにおける用心棒といった感じだ。

### おにぎり調達

**これで満腹**
**にぎりもとじめ**



ダンジョン内でおにぎりの出が悪いという人には、このモンスターをオススメしたい。倒した敵を必ずおにぎりにしてくれるため、連れていけば空腹で困ることはほとんどなくなるはず。ただし、にぎりもとじめを連れて行かなくても、マルジロウ父でおにぎりを入手することは可能(確率は低いが)なので、あえてメンバーから外してもいい。

## 【おしくもメンバー入りならずのモンスター】

| | | |
|---|---|---|
| 戦闘 | アークドラゴン | 炎の特技が使いにくいため、用途はほとんど肉弾戦用になってしまう。 |
| 戦闘 | ダイレップウ | ３回攻撃と壁の中に入れる能力は魅力的だが、足が速すぎて扱いにくい。 |
| 戦闘 | 女王グモ | 出したターンにヨロイグモを呼んでしまい、ピンチのとき信頼できない。 |
| 補助 | ハイパーゲイズ | 敵を混乱させても、ときどき攻撃される可能性があるのが悩みどころだ。 |
| 補助 | パオパ王ーン | ＨＰを4分の１にしても、特技までは防げないので、信頼度がやや下がる。 |
| 特殊 | パコタン | 通路上のワナを壊したいことはあるが、戦闘であまりにも役に立たない。 |

## こんなやられ方には注意しよう!

さて、神社の隠し穴に上のような最強メンバーを連れていったとしても、わずかなミスでシレンが倒されてしまうこともある。ここではそんなミスのパターンを挙げておくので、よく覚えておこう。

**●混乱した仲間に攻撃される**

ゲイズ族と戦っていると、仲間モンスターを混乱させられることがしばしば発生する。シレンのレベルが低いうちは、混乱した仲間に攻撃されると一撃で倒されてしまう可能性があるので、回復するまで距離をとっておくように!

**●タイガーウッホ族に投げられる**

タイガーウッホ族と戦っていると、部屋の中にあるワナに向かって投げられてしまうおそれがある。もしも投げられた先が大型地雷だった場合、シレンは生き残ってもまわりにいる仲間が倒されてしまうことがあるので気をつけよう。

**●やっぱり強いアークドラゴン**

アークドラゴンが出る可能性のあるフロアでは、つねに階段を降りて逃げることも考えておく必要がある。もしもアークドラゴンに出会ったとき仲間を出したままにしておくと、呼び戻すのに時間がかかるため、最悪の場合は仲間を見捨てなければならなくなるぞ。

**●ギャンドラーに仲間を消される**

深いフロアで出てくるギャンドラーは、仲間の入ったモンスターの壺を使えなくしてしまう。シレンが直接戦うことは避けること。




⬅混乱している仲間に近寄るのはかなり危険。早く正気に戻ってくれ〜!



➡一度ギャンドラーに吸い取られたモンスターの壺は、使い物にならない。

# ピンチ？ チャンス？ 新モンスターハウスが続々と出現！

神社の隠し穴でもうひとつ注目したいのが、新しいモンスターハウスが出現すること。このモンスターハウスには、“水中ハウス”“パワーハウス”などの名前がついており、ハウスごとに決まった種族のモンスターが出現するようになっている。これらは比較的浅いフロアでも出る可能性があるので、もし強力なモンスターが出てきた場合、とんでもなく危険だぞ。しかし、発想を変えれば、これは深いフロアにしか出現しないモンスターをつかまえるチャンスでもある。もののけ王国の完成を早めるためにも、持っている限りのモンスターの壺を投げてみて、それでもダメなら持ちかえりの巻物……というのがいいかもね。



⬆壁を抜けてくるモンスターが多いので、通路に逃げても安全を確保できないのだ。



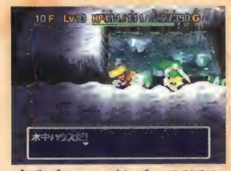
⬇能力を下げてくる敵ばかりなので、仲間をうまく使っていきたい。



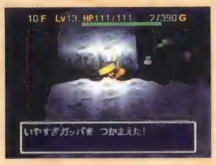
⬆アイアンヘッドとゲイズの連係攻撃がいやらしいハウスなのだ。



⬇ハウス内に高額のギタンが落ちていると、ひまガッパ族のモンスターが恐ろしい！



⬆逃げるか、がんばってみるかの判断がじつに難しい。



⬇部屋の外からモンスターの壺を投げまくってみるといい。

## ハウスごとの出現モンスター

| ハウス | 出現モンスター |
|---|---|
| 水中ハウス | シャチーン族、オトト兵族、水龍族、ぬすっトド族、テッポーウオー族、ひまガッパ族 |
| パワーハウス | アイアンヘッド族、ゴーレム族、シャーガ族、タイガーウッホ族、デブータ族、ボーンドラゴン族 |
| ゴーストハウス | イダテン族、パコレプキン族、ボーンドラゴン族、ヤミキチ族 |
| 一ツ目ハウス | アイアンヘッド族、ゴーレム族、ゲイズ族 |
| ドレインハウス | くねくねハニー、しおいやん族、毒サソリ族、ハラヘリーニョ族 |
| マジックハウス | ギャドン族、バ王族、バットカンガルー族、ヒツジ神官族 |
| 投げものハウス | アメンジャ、馬武者族、タイガーウッホ族、デブータ族、ひまガッパ族 |
| 押し売りハウス | おしうり |

# 効率よくモンスターを集めるためのテクニック

### モンスターのレベルを操作する

効率よくモンスターを集めたいなら、モンスターのレベルを操作するテクニックを使って、本来出現しないはずのフロアに強いモンスターを出してしまおう。神社の隠し穴の場合、モンスターのレベルを上げるためにはタベラレルーを倒させるのがいちばん。そのためだけに、あらかじめ冒険にタベラレルーを連れていってもいいくらいだ。これとは逆に、レベルを下げたい場合は、くねくねハニーやガゼル教皇の特技がオススメ。もちろん、神社の隠し穴以外のダンジョンでつかまえる場合は、幸せ草や天使の種、不幸の種などを使ってレベルを操作することもできるぞ。



⬅タベラレルーの壺ごと投げつければ、簡単にレベルアップさせられる。



➡レベルを下げるためには、くねくねハニーなどの特技を使っていこう。

### つかまえにくいモンスターは？

殿様どんなど、壺の効果が無効化されてしまうモンスターをつかまえたい場合は、封印の杖やドシャブリぼうずの特技を使うことになる。いっぽう、水の中にいるテッポーウオー族や水龍族に対しては、水がれの巻物を使っていくのがセオリーだが、水龍族については杖がきくので、場所変えの杖で陸に上げ、動けなくなったところにモンスターの壺を投げるというのも有効だ。しかし、じつはこれら以上につかまえにくいのは、レベルの高いンドゥバ。結局、はくじゅなどのンドゥバは、ダンジョン深くでつかまえるか、大量のしあわせ草などを使ってレベルを上げるしかない。



⬅殿様どんは、封印の杖やドシャブリぼうずの特技を使ってつかまえよう。



➡テッポーウオーをつかまえたいなら、水がれの巻物は必需品といえる。

## ガゼル教皇の超魔術？

ここでは、同種族のモンスターでレベルのちがうものを簡単にそろえる裏技を紹介しよう。用意するものは、ガゼル教皇の壺とのりうつりの杖、それに倉庫内で仲間モンスターを倒すことができる武器（火の印がついた武器がオススメ）だ。やりかたは、まず、倉庫内でアークドラゴンやあなぐらマムルなど、種族内でもレベルの高いものを壺から出す。つぎに、ガゼル教皇にのりうつりの杖を使い、特技を使ってモンスターのレベルを下げてしまう。そして、この状態でレベルの下がったモンスターを倒すと、なぜかもののけ王国に低いレベルのモンスターが登録されるのだ。育てたモンスターの成長度が下がってしまうデメリットはあるものの、試してみる価値はあるぞ。とはいうものの、この裏技も万能ではない。ガゼル教皇はレベルを半分にしかできないので（レベル3のモンスターはレベル2になるが）、4レベル存在する種族は、レベル4とレベル3のモンスターをつかまえなければならないし、ましてやレベルが99もあるンドゥバ族などは、ちょっとお手上げといった感じだ。



⬆まずは倉庫内に仲間モンスターを出し、ガゼル教皇にのりうつってレベルを下げてしまおう。



⬆レベルを下げた仲間モンスターをシレンかガゼル教皇が倒せば、もののけ王国に登録される。

## もののけ王国完成を目指せ!

# モンスター出現ダンジョン一覧

もののけ王国を完成させるためには、160種類以上のモンスターを集める必要がある。ここでは、それぞれのモンスターがどのダンジョンで出現するかを表にしてみたので、参考にしよう。ちなみに神社の隠し穴まででは、隠しモンスターのエスカルゴンは出現しない。じつはこのモンスター、もっと先のダンジョンでつかまえることに……。

**▼モンスター出現表補足**

●神社の隠し穴の出現フロアに※がついているモンスターは、複数の場所に出現します。

**にぎりへんげ➡** 9〜10、17〜19、30〜37、50〜54、60〜75の各フロア

**ゲイズ➡** 6〜8、10〜15、39〜46、60〜75の各フロア

**プチフェニックス➡** 50〜70、91〜92の各フロア

| No. | モンスター名 | 隠し穴出現フロア | その他のダンジョンでの出現フロア | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | シュテン山初級 | シュテン山中級 | シュテン山上級 | 鬼ヶ島 |
| 1 | マムル | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 |
| 2 | あなぐらマムル | 1〜3 | — | 1〜2 | 1〜2 | 1〜3 |
| 3 | どうくつマムル | 90〜99 | — | — | — | — |
| 4 | ドラゴン | 22〜27 | — | — | — | 22〜24 |
| 5 | スカイドラゴン | 25〜30 | — | — | — | — |
| 6 | アークドラゴン | 30〜59 | — | — | — | — |
| 7 | ガマラ | 6〜7 | — | 6〜7 | — | — |
| 8 | ガマグッチ | 9〜11 | — | — | — | 9〜11 |
| 9 | ガマゴン | 30〜49 | — | — | — | — |
| 10 | ぬすっトド | 5〜8 | 7〜8 | — | 6〜8 | — |
| 11 | みどりトド | 19〜21 | — | — | — | 19〜21 |
| 12 | アイアントド | 51〜53 | — | — | — | — |
| 13 | くねくねハニー | 14〜18 | — | — | — | 14〜19 |
| 14 | タウロス | — | — | — | — | — |
| 15 | ミノタウロス | 78〜85 | — | — | — | — |
| 16 | メガタウロス | 86〜99 | — | — | — | — |
| 17 | にぎりみならい | 3〜5 | — | 3〜4 | 3〜4 | 3〜5 |
| 18 | にぎりへんげ | 9〜※ | 9〜10 | — | — | 9〜10 |
| 19 | にぎり親方 | 20〜22 | — | — | — | 19〜21 |
| 20 | にぎりもとじめ | 45〜57 | — | — | — | — |
| 21 | ゲイズ | 6〜※ | — | 6〜8 | — | 7〜8 |
| 22 | スーパーゲイズ | 25〜31 | — | — | — | — |
| 23 | ハイパーゲイズ | 63〜90 | — | — | — | — |
| 24 | チンタラ | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 | 1〜2 |
| 25 | ちゅうチンタラ | 5 | — | 5 | — | — |
| 26 | おおチンタラ | 31〜39 | — | — | — | — |
| 27 | デブータ | 17〜19 | — | — | — | 17〜19 |
| 28 | デブーチョ | 56〜71 | — | — | — | — |
| 29 | デブートン | 60〜72 | — | — | — | — |
| 30 | ケンゴウ | — | — | 10〜12 | 11 | 11〜12 |
| 31 | イアイ | — | — | — | — | — |
| 32 | シハン | — | — | — | — | — |
| 33 | しおいやん | 3〜5 | 3〜4 | — | 3〜5 | — |
| 34 | まじしおいやん | 14〜15 | — | — | — | 14〜15 |
| 35 | しおやだん | 32〜40 | — | — | — | — |
| 36 | しおかんべん | 39〜47 | — | — | — | — |
| 37 | ンドゥバ1〜19才 | — | 7〜9 | 7〜9 | — | 7〜9 |
| 38 | ンドゥバはたち(20)〜29才 | 20 | — | — | — | — |
| 39 | ンドゥバみそじ(30)〜59才 | 30 | — | — | — | — |
| 40 | ンドゥバかんれき(60)〜69才 | 60 | — | — | — | — |
| 41 | ンドゥバこき(70)〜76才 | 70 | — | — | — | — |
| 42 | ンドゥバきじゅ(77)〜87才 | 77 | — | — | — | — |
| 43 | ンドゥバべいじゅ(88)〜89才 | 88 | — | — | — | — |
| 44 | ンドゥバそつじゅ(90)〜98才 | 90 | — | — | — | — |
| 45 | ンドゥバはくじゅ(99) | 99 | — | — | — | — |
| 46 | プチフェニックス | 50〜※ | — | — | — | — |
| 47 | シャーガ | 11〜14 | 10 | — | — | 11〜13 |
| 48 | ナシャーガ | 35〜43 | — | — | — | — |
| 49 | ラシャーガ | 70〜87 | — | — | — | — |
| 50 | シューベル | 15〜25 | — | — | — | — |
| 51 | メンベルス | 54〜70 | — | — | — | — |
| 52 | ベルトーベン | 60〜75 | — | — | — | — |
| 53 | パコレプキン | 11〜12 | — | 11〜12 | 9 | — |
| 54 | パコレプキーナ | 13〜15 | — | — | — | 13〜15 |
| 55 | パコレプキング | 37〜45 | — | — | — | — |
| 56 | ワラドール | 9〜10 | — | — | — | 9〜10 |
| 57 | クギワラドール | 40〜49 | — | — | — | — |
| 58 | ゴスンドール | 50〜59 | — | — | — | — |
| 59 | ハラヘリーニョ | 6〜7 | 6〜8 | 6〜7 | — | 6〜7 |
| 60 | ハラヘリータ | 20〜22 | — | — | — | 20〜22 |
| 61 | ハラヘッリオ | 33〜41 | — | — | — | — |
| 62 | ハラベルト | 48〜60 | — | — | — | — |
| 63 | マルジロウ | 5〜6 | 5〜6 | — | 3 | — |
| 64 | マルジロウ兄 | 5〜6 | — | — | — | 4〜6 |
| 65 | マルジロウ父 | 30〜39 | — | — | — | — |
| 66 | かんにんぶくろ | 19〜21 | — | — | — | 19〜21 |
| 67 | ものまね仮面 | 22〜23 | — | — | — | 22〜23 |
| 68 | ふるまいカブリ | 47〜60 | — | — | — | — |
| 69 | なりきりマスク | 60〜90 | — | — | — | — |
| 70 | ケロぼうず | 2〜4 | 3〜4 | — | — | 2〜4 |
| 71 | ケロケロぼうず | 9〜10 | — | — | — | 9〜10 |
| 72 | ジャノメぼうず | 16〜18 | — | — | — | 17〜18 |
| 73 | ドシャブリぼうず | 49〜58 | — | — | — | — |
| 74 | イダテン | 9〜10 | — | 9〜10 | — | — |
| 75 | シップウ | 16〜18 | — | — | 13〜14 | 17〜18 |
| 76 | カミカゼ | 41〜51 | — | — | — | — |
| 77 | ダイレップウ | 86〜99 | — | — | — | — |
| 78 | Mr.ブーン | — | — | 6〜7 | — | 7〜9 |
| 79 | Mr.ヘリコ | — | — | 7 | — | 10 |
| 80 | Mr.ジャイロ | 50〜60 | — | — | — | — |
| 81 | バ王 | 13〜14 | — | — | 13〜14 | — |
| 82 | バオバ王 | 22〜26 | — | — | — | 22〜24 |

| No. | モンスター名 | 隠し穴出現フロア | その他のダンジョンでの出現フロア シュテン山初級 | シュテン山中級 | シュテン山上級 | 鬼ヶ島 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | パオパ王ーン | 86~99 | — | — | — | — |
| 84 | ボウヤー | 5~7 | — | 5 | 5~7 | — |
| 85 | コドモ戦車 | 7~8 | — | 8~9 | 7~9 | 7~9 |
| 86 | オヤジ戦車 | 13~15 | — | — | — | 13~15 |
| 87 | イッテツ戦車 | 55~77 | — | — | — | — |
| 88 | 馬武者 | 9~10 | 8~9 | — | — | — |
| 89 | 荒馬ザムライ | 36~44 | — | — | — | — |
| 90 | あばれ馬将軍 | 57~73 | — | — | — | — |
| 91 | 乱れ馬王 | 60~77 | — | — | — | — |
| 92 | ウルロイド | 13~15 | — | — | 13~14 | 13~15 |
| 93 | ゴリボット | 60~74 | — | — | — | — |
| 94 | ベアボーグ | 60~76 | — | — | — | — |
| 95 | アイアンヘッド | 10~11 | — | — | 10~11 | — |
| 96 | チェインヘッド | 17~19 | — | — | — | 17~19 |
| 97 | ギガヘッド | 84~99 | — | — | — | — |
| 98 | バットカンガルー | 13~14 | — | — | 13~14 | — |
| 99 | エビルカンガルー | 17~21 | — | — | — | 17~21 |
| 100 | デビルカンガルー | 30~60 | — | — | — | — |
| 101 | エスカルゴン | — | — | — | — | — |
| 102 | マゼルン | — | — | — | 9~11 | 9~12 |
| 103 | マゼモン | — | — | — | — | 12 |
| 104 | マゼゴン | — | — | — | — | — |
| 105 | タベラレルー | 1~20 | — | — | — | — |
| 106 | スイテキマル | 5~6 | 5~6 | 4~5 | 4~6 | 5~6 |
| 107 | ジライヤ | 10~11 | 10 | — | — | 10~12 |
| 108 | ショウカンマル | 11~12 | — | 11~12 | — | 10~12 |
| 109 | ダイジライヤ | 25~32 | — | — | — | — |
| 110 | ひまガッパ | 14~19 | — | — | — | 14~19 |
| 111 | いやすぎガッパ | 30~49 | — | — | — | — |
| 112 | たまらんガッパ | 75~99 | — | — | — | — |
| 113 | ピコタン | 4~6 | 4~6 | — | 3~4 | — |
| 114 | ポコタン | — | — | — | — | — |
| 115 | パコタン | — | — | — | — | — |
| 116 | ドスコーイ | 21~56 | — | — | — | — |
| 117 | ハッキョーイ | 65~79 | — | — | — | — |
| 118 | ゴッツァーン | 80~92 | — | — | — | — |
| 119 | ヒツジ神官 | 9~10 | 10 | 9~10 | — | 9~12 |
| 120 | ヤギ司祭 | 11~12 | — | 11~12 | — | 11~13 |
| 121 | カゼル教皇 | 50~65 | — | — | — | — |
| 122 | タイガーウッホ | 9~10 | 9~10 | 9~10 | 7~9 | — |
| 123 | タイガーウホホ | 19~21 | — | — | — | 19~21 |
| 124 | タイガーウホーン | 51~95 | — | — | — | — |
| 125 | ギャドン | 17~18 | — | — | — | — |
| 126 | ギャイラス | 30~49 | — | — | — | — |
| 127 | ギャンドラー | 50~80 | — | — | — | — |
| 128 | 足軽どん | 2~4 | 3~4 | 2~4 | — | 2~4 |
| 129 | 侍どん | 8~10 | 8~10 | — | — | 8~9 |
| 130 | 大将どん | 10~12 | — | 10~12 | — | 10~12 |
| 131 | 殿様どん | 25~35 | — | — | — | — |
| 132 | テッポーウオー | 7~8 | — | — | — | 7~8 |
| 133 | テッポウ竜 | 14~19 | — | — | — | 14~19 |
| 134 | キングオトシゴン | 60~99 | — | — | — | — |
| 135 | シャチーン | 30~43 | — | — | — | — |
| 136 | シャチーダ | 40~60 | — | — | — | — |
| 137 | シャチオーン | 72~89 | — | — | — | — |
| 138 | 水竜 | 17~19 | — | — | — | 17~19 |
| 139 | 海竜 | 40~59 | — | — | — | — |
| 140 | 水神竜 | 82~99 | — | — | — | — |
| 141 | オトト兵 | 5~8 | — | 6~7 | — | 5~8 |
| 142 | オトト軍曹 | 6~8 | — | 6~7 | — | 6~7 |
| 143 | オトト大将 | 8 | — | — | — | 7~8 |
| 144 | オトトげんすい | 30~59 | — | — | — | — |
| 145 | ゴーレム | 10~11 | — | — | 10~11 | 10~11 |
| 146 | ストーンゴーレム | 25~35 | — | — | — | — |
| 147 | マグマゴーレム | 38~46 | — | — | — | — |
| 148 | ヤミキチ | 2~4 | 3~4 | 3~4 | — | — |
| 149 | ワルキチ | 7~9 | — | — | 7~9 | 7~9 |
| 150 | ズルキチ | 34~42 | — | — | — | — |
| 151 | 毒サソリ | 8 | — | 8 | — | 8 |
| 152 | 鬼サソリ | 22~28 | — | — | — | 22~24 |
| 153 | しびれサソリ | 86~99 | — | — | — | — |
| 154 | ボーンドラゴン | 13~14 | — | — | 13~14 | — |
| 155 | スカルドラゴン | 26~33 | — | — | — | — |
| 156 | ガルムドラゴン | 77~89 | — | — | — | — |
| 157 | 岩獣ズドン | 13~14 | — | — | 13~14 | — |
| 158 | 岩獣ガガン | 18~21 | — | — | — | 18~21 |
| 159 | 岩獣ドガガーン | 75~89 | — | — | — | — |
| 160 | ヨロイグモ | 13 | — | — | 15 | 13 |
| 161 | 女王グモ | 60~99 | — | — | 15 | — |
| 162 | アメンジャ | 13~15 | — | 13 | 12 | 14~17 |



## 風来のデビルとサスミベリィ渡辺の “モンスター集め最高！” の巻



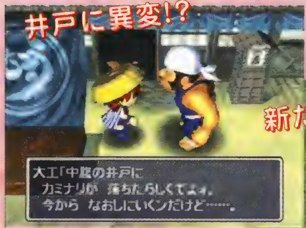
**デビル**　渡辺はモンスター集めやってる？
**渡辺**　まだそこまで行ってないんです～。
**デビル**　マジで？　これまで、嫌な敵だったモンスターを仲間にできるんだぜ。
**渡辺**　なんかスゴク楽しそうです～。藤原さんはどんなモンスターを連れ歩いてるんですか？
**デビル**　イアイとマゼゴンとマルジロウ父。あと、戦闘要員としては女王グモ。コイツはメチャクチャ強い。最強だね。
**渡辺**　女王グモってシュテン山上級の最後に登場するやつですよね。あれも仲間にできるんですか～？
**デビル**　鬼と店主系以外のモンスターは全部つかまえられるよ。

# 中腹の井戸



ある意味もっとも攻略が難しいこのダンジョン。10階まで到達し、ワナ師の腕輪を入手することが最初の目標だ。これをゲットできれば、つぎなるダンジョンへの道が開けるぞ。

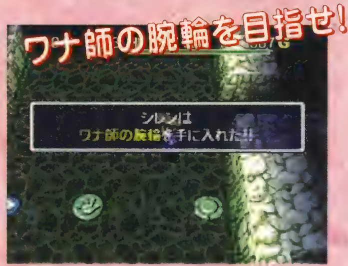
もののけ王国の完成に向けてモンスターを集めている最中に、またまた事件が発生。なんと、シュテン山道の中腹にあった井戸に、雷が落ちたというではないか！　あわてて行ってみると、そこには壊れた井戸が。しかも、すでにこの中に入っていった人物がいるとか。ここは、新たなるダンジョンに通じる道。攻略するためには、モンスターをワナにかける“ワナ道”とやらを知る必要があるらしい。ワナ道とはいったいどんなものなのか。そして、中に入っていった人物の正体とは……？




⬆もののけ王国に30種以上のモンスターを登録し、ダンジョンから戻るとイベント発生。

⬇井戸が壊れ、中に入れるようになっている。またまた村おさの頼みを受けるハメに。




⬆10階に落ちているワナ師の腕輪を入手すれば第1目標達成。中腹の井戸クリアーとなる。

## 【10階へ、そしてさらなる奥地を目指すための基礎知識】

このダンジョンは、アイテム持ち込み不可、出現する武具はつるはしのみという過酷なダンジョン。しかも、シレン自体の攻撃力もほかのダンジョンより上がりにくく、ワナ以外でモンスターを倒してもわずかしか経験値が得られないというオマケつきだ。ここでは、モンスターをワナにはめ、経験値を稼ぎつつ倒すことが必須になるぞ。

シレンはダンジョンの各所に落ちているワナをアイテムと同じように拾い、再度配置しなおすことができる。これを使い、モンスターをワナにかけるわけだ。ワナを踏ませさえすれば、倒さなくても十分な経験値が得られるぞ。ただし、一度シレンが置いたワナは赤く表示され、アイテムを使わないかぎり動かすことができない。配置されているワナを十分活用し、その後に拾うことも考えよう。また、ワナは作動するたびに特定の確率で壊れてしまうこともポイントだ。




⬆ワナを置く行動には、ターンを消費しない。目の前に敵がいる状態で置いても、すぐに攻撃されることはないぞ。

⬇不要なワナは、通路などモンスターの通りやすい位置に配置していこう。こうすれば、少しでも経験値を稼げる。




### アイテム欄の整理がカギを握る

ほぞんの壺が出やすいとはいえ、それでも持ち物の整理は厳しい。役立つ杖の本数も最小限にし、持ち物の半分以上はワナにしよう。右のページで取り上げた経験値稼ぎ用のワナ、モンスターを倒すワナ、緊急回避用のワナを均等に持っておくといいぞ。また、シレンの攻撃力が低いので、深いフロアでは眠りガスや回転板の効果が薄れてしまうことも覚えておきたい。




⬆食料は、デロデロの湯に頼ることになりがち。最初から割り切ってしまうのも手だ。

### 飛び道具系ワナの性質を再確認

毒矢のワナ、鉄の矢のワナなど飛び道具タイプのワナは、踏んだキャラクターが向いている方向の右90度からモノが飛んでくる。モンスターに踏ませたときに、流れ弾でダメージを受けたり、丸太のワナで危険な場所に押し戻されたり、ということのないように注意したい。ちなみに、毒矢のワナはモンスターの攻撃力を１にしてしまう性質を持つ。意外に役立つワナだ。




⬆鉄の矢のワナで矢を稼ぐのは基本。壁際に置き、アイテムを投げて起動させよう。

### 自分でワナを踏むことも必要

通常、中腹の井戸ではシレンがワナを踏むことはない。しかし、上に乗った状態でウィンドウを開いて“ワナ”を使えば、わざと踏むこともできる。これを利用すれば、バネや落とし穴を緊急回避に使うことができるぞ。また、場合によっては地雷を踏んで、まわりのモンスターを巻き込むことも考えよう。モンスターは一撃で倒せるが、シレンが力尽きることはない。




⬆緊急回避に。ワナを置く行動にターンを消費しないので、安全に逃げられるのだ。

### 最大の武器はギタン投げ

先にも触れたとおり、シレンの攻撃力はアテにできない。しかし、ギタン投げとなれば話は別だ。ほぞんの壺がある程度集まってきたら、落ちているギタンを詰めていこう。ガマラ族のモンスターに盗ませ、高いギタンを狙うのも悪くないぞ。なお、一度壺に入れたギタンは、出しても持ち物欄に残る。ほぞんの壺に別のものを入れたいときは、これを利用するといい。




⬆ダメージは、金額の10分の1。いくらシレンが弱くても、これだけは変わらない。

# 【ワナこわれずの土偶+レンサのワナで経験値を荒稼ぎ!】

このダンジョンでの最重要テクニックとなるのがコレだ。ワナこわれずの土偶を発見したら、チャンス到来。部屋の中にうまくワナを配置し、できるだけ多くの経験値を稼いでしまおう。ポイントは、モンスターを矢印の方向に1マス移動させる一方通行。モンスターを部屋の外に追い出すように配置すれば、モンスター1体で延々と稼ぐことができるぞ。さらに、まわりのワナを発動させるレンサのワナを組み込めば、効率は大きく上がる。手順については、下の連続写真のとおりだ。ループが完成したら、部屋の外からモンスターを誘導してくるといいぞ。

**必要なもの**

- ●ワナこわれずの土偶
- ●レンサのワナ
- ●一方通行
- ●通路封鎖用のワナ

土偶発見!!



## レンサのワナの基本性質

### レンサは真上スタートで右まわり

まず覚えておきたいのは、まわりに置いたワナが起動する順番について。これは、真上にあるワナが最初で、その後右回りとなる。右、右上、左上と置いたときは、右上→右→左上の順だ。ここに別のレンサのワナがからんだ場合、起動の順番はそのあとになるぞ。



⬅2番目のレンサのワナが起動させたワナは、順番があと。

### 経験値の加算方法

レンサのワナのまわりにひとつワナ置いたときは、単純に2倍の経験値が入るだけ。しかし、2個目はここに3倍が加算、つまり5倍になる。そして、3個目は4倍が加算されて9倍。作動するワナが増えると、入る経験値はうなぎ昇りに増えていくのだ。ただ、一方通行などが発動し、その後のワナがモンスターに当たらなかったときは、1倍の経験が加算されるだけになる。また、2個目以降のレンサのワナがからんだ場合も基本的には同じ計算方法になるが、レンサのワナ自体の経験は加算されない。

## 基本パターンはコレ!

**ほかの通路を封鎖**



⬆稼ぐ通路以外の入り口を、一方通行やデロデロの湯で封鎖。

**入り口にレンサのワナ**



⬆まずは、モンスターが入ってくる場所にレンサのワナを配置。

**影響のないワナを**



⬆モンスターの行動に影響の出ないワナを右回りに置いていく。

**一方通行を設置**



⬆出口方向を向いて一方通行。その後残ったワナを配置する。

**ループ完成!!**



⬆レンサのワナを2個以上使うなら、斜めに置いたほうが得。

# 【中腹の井戸だからこそ怖い! ピコタン族への対処】

ほかのダンジョンなら問題ないピコタン族だが、このダンジョンではシレンの天敵となる。完成した経験値稼ぎの装置やワナこわれずの土偶をこわされては、たまったものではない。対策は、場所がえの杖。あらかじめワナに乗っておき、この杖でワナを踏ませよう。



⬅デロデロの湯などに乗っておき、ピコタンが入ってきたらすぐ場所がえ。



⬅一部を壊されたときは、引き寄せの杖などを使って形を整えるといい。

**ピコタン族出現フロア**

| | |
|---|---|
| ピコタン | 4～10階 |
| ポコタン | 15～35階 |
| パコタン | 45～60階 |

### コイツらも危険!! ワナを踏まない飛行系モンスター

空を飛んでいるモンスターは、ワナの上を通過してしまう。封鎖した部屋にも自由に出入りしてくるぞ。倒したいなら、地雷を踏んで爆発に巻き込もう。



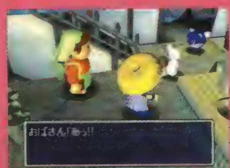
⬅重力の土偶があれば、ワナを踏んでくれる。これがベストなのだが……。

**出現フロアー一覧**

| | |
|---|---|
| ワルキチ | 7～10階 |
| パコレプキン | 11～12階 |
| パコレプキーナ | 13～15階 |
| ジャノメぼうず | 16～18階 |
| シップウ | 16～18階 |
| ズルキチ | 34～41階 |
| パコレプキング | 37～45階 |
| カミカゼ | 41～52階 |
| ドシャブリぼうず | 48～58階 |
| プチフェニックス | 51～70階<br>90～92階 |

## ワナ師の腕輪で好きなときに帰還

10階で初めてワナ師の腕輪を入手すると、そこでイベントが発生。ナタネ村に戻され、新たなダンジョンへの扉が開くことになる。これで、中腹の井戸はとりあえずのクリアー扱い。ストーリー的には、もう行く必要はない。しかし、深部に眠るレアアイテムを入手したいのであれば、話は別だ。では、2回目以降はどうやってナタネ村に戻ればいいのだろうか。帰る手段は、やっぱりワナ師の腕輪。2回目にワナ師の腕輪(10階以降で出現)を拾ったときにはナタネ村に帰るか否かの選択肢が出るので、奥地へ進みたいときは"いいえ"を選ぼう。それは一度拾ったあとでも同じだ。拾った腕輪をいったん床に置き、拾いなおせば同じ選択肢が出現するぞ。ワナ師の腕輪は、ここで出現しない持ちかえりの巻物の代役を果たしてくれる、というわけだ。



⬆クリアーするとイベント発生。新しいダンジョンが……。

⬇どこのフロアでも、ワナ師の腕輪を拾いなおせば戻れる。



# マスタークラスを目指せ!
# シレン&モンスターのワナ効果一覧

中腹の井戸で奥地へと進むためには、ワナの効果を覚えることが必須だ。ここでは、シレンが踏んだときのワナ効果と、中腹の井戸、またはワナ師の腕輪装備時の効果、そして起動時の消滅率までをまとめていこう。毒矢のワナのように意外に効果が高いものや、回転板、眠りガスのように深部では通用しなくなるものもあるので、ひととおり性能をチェックしておきたい。




⬆スイテキマル族が出すワナも、拾うことができる。出現フロアでできる限りワナを稼ぐのも、必須のテクニックだ。

### イガイガボトボト
消失率 8 パーセント

通常：落ちてきたイガイガに当たり、9のダメージを受ける。効果は、ダメージのみだ。

ワナ師：モンスターに踏ませた場合も、効果は同じ。ダメージが低いので、適当に配置して経験値を稼ごう。

### 一方通行
消失率 15 パーセント

通常：中腹の井戸でしか出現しないワナだ。矢印の方向に、シレンを1マス進ませる。

ワナ師：矢印の方向に1マス動かす。矢印は、置いたときの向きによって決まる。進行方向に邪魔があるときは無効。

### 大型地雷
消失率 8 パーセント

通常：周囲1マスぶんを巻き込む大爆発が起こり、残りHPの4分の3のダメージを受ける。

ワナ師：爆発に巻き込まれたモンスターは即死。このワナを出すダイジライヤは、25階から32階で出現するぞ。

### 落とし穴
消失率 100 パーセント

通常：少しダメージを受け、下のフロアに落下。下に進むダンジョンでは、障害になる。

ワナ師：モンスターに踏ませた場合は1回で消滅してしまう。それよりも、自分で踏んでつぎのフロアを目指せ。

### 回転板
消失率 15 パーセント

通常：10ターンのあいだ混乱状態にさせられる。踏んだらその場で時間を経過させよう。

ワナ師：モンスターが踏んだ場合は、20ターンの混乱効果。しかし、混乱の信頼度が低いのが難点かもしれない。

### 木の矢のワナ
消失率 10 パーセント

通常：木の矢が右90度方向から飛んできて、5のダメージを受ける。木の矢稼ぎにも。

ワナ師：中腹の井戸では、あまり出現しないワナ。ダメージ系のワナは、シレンのレベルに応じてダメージもアップ。

### ケロケロの雨
消失率 13 パーセント

通常：装備している武具をさびさせ、数値を1下げる。金の印で防ぐことが可能だ。

ワナ師：モンスターの守備力を下げるが、シレンの攻撃力が弱いために深いフロアにでは通用しないので注意。

### ころび石
消失率 10 パーセント

通常：2～4のダメージに加え、いくつかのアイテムを落とす。水場ではとくに注意したい。

ワナ師：モンスターを転ばせて2から4のダメージを与える。また、アイテムを1回だけ落とすので重宝するワナだ。

### 召喚スイッチ
消失率 15 パーセント

通常：まわりに4体のモンスターが現れる危険なワナだ。ふだんは、踏むとなくなる。

ワナ師：効果は同じ。大落石のワナや地雷などを近くに置き、巻き込んで一網打尽にするといい。使いかたに注意。

### 地雷
消失率 8 パーセント

通常：周囲1マスを巻き込む爆発が起こり、シレンはHPの半分のダメージを受ける。

ワナ師：効果は同じ。モンスターを即死させられる。これを出すジライヤは、10階から12階と59階から63階で出現。

### 水てきポットン
消失率 6 パーセント

通常：水滴が降ってきて、5のダメージを受ける。とくに気にするほどのものではない。

ワナ師：ダメージが微々たるものなので、てきとうに配置してしまうのが吉。中腹の井戸ではスイテキマルが落とす。

### 装備はずしのワナ
消失率 13 パーセント

通常：シレンの装備品がはずされる。呪われているものもはずれるので、利用価値あり。

ワナ師：モンスターの特殊能力を封印する。ダメージと動きへの影響がないので、レンサのワナと組み合わせたい。

### 大こうずいのワナ
消失率 100 パーセント

通常：フロア全体の配置がえに加え、HPの4分の3のダメージ。巻物とおにぎりもぬれる。

ワナ師：ダメージがHPの半分になるほかは、同じ効果。モンスターに踏ませないことが重要になってくるぞ。

### 大落石のワナ
消失率 10 パーセント

通常：落石が起こり、周囲1マスを含む8マスにいるキャラクターに30ほどのダメージ。

ワナ師：効果は同じ。ダメージは高いが、終盤戦は信頼度低し。レベルが上がっていないうちは、巻き込まれるな。

### 鉄の矢のワナ
消失率 10 パーセント

通常：鉄の矢が飛んできて、10のダメージ。飛び道具系は、すべて右90度から飛ぶ。

ワナ師：見つけしだい、鉄の矢に変えてしまってもいい。ワナこわれずの土偶があれば、無限増殖も可能だぞ。

### デロデロの湯
消失率 8 パーセント

通常：シレンの持っているおにぎりをくさらせてしまう。おにぎりは、壺に入れること。

ワナ師：モンスターをまずそうなおにぎりに変える。使いやすいことはもちろん、食料にもなる万能ワナである。

### 毒矢のワナ
消失率 10 パーセント

通常：3～6のダメージを受け、ちからが1下がる。毒は、うろこの盾などで防御可能。

ワナ師：モンスターに当たった場合、ちからを0に、直接攻撃のダメージが1になる。ただし、特殊攻撃の威力はそのまま。

### トラバサミ
消失率 10 パーセント

通常：足を挟まれ、6ターン前後移動できなくなる。攻撃やアイテムの使用は可能だ。

ワナ師：モンスターに対しても、足止めするだけ。レンサのワナや一方通行と組み合わせて使っていこう。

### 鈍足のワナ
消失率 10 パーセント

通常：シレンが鈍足状態になってしまう。すばやさ草などの倍速効果と打ち消し合う。

ワナ師：モンスターが踏んだ場合も効果は同じ。まずはこれを踏ませて間合いを広げ、地雷などで倒してしまえ。

### 眠りガス
消失率 15 パーセント

通常：5ターンのあいだ眠ってしまう。まわりにモンスターがいると非常に危険だ。

ワナ師：深いフロアでは、有効時間となる5ターンで敵を倒すのが難しくなる。敵との距離を離すためだけにしか使えない。

### バネ
消失率 10 パーセント

通常：フロアのどこかにワープさせられる。連れている仲間とはぐれてしまうのが痛い。

ワナ師：モンスターに踏ませて飛ばすよりも、自分で踏んで高とび草効果を期待することが多い。緊急回避用に。

### 丸太のワナ
消失率 8 パーセント

通常：右90度方向から丸太が飛んできて3～7ダメージを受け、4マス吹っ飛ばされる。

ワナ師：間合いを広げられるが、飛んでくる方向には十分注意。部屋の出口に置いたがために、逃げられなくなることも。

### モンスターのワナ
消失率 ― パーセント

通常：部屋内にあるアイテムがモンスターになる。モンスターハウスで踏むと悲しい。

ワナ師：中腹の井戸ではいっさい出現しない。ワナ師の腕輪を装備してモンスターに踏ませた場合も、効果が変わらない。

### 落石のワナ
消失率 10 パーセント

通常：頭上から石が落ちてきて13のダメージを受ける。標準的なダメージタイプのワナ。

ワナ師：中程度のダメージを与える標準的なワナ。大落石と違って周囲を巻き込まないので、安心して使える。

### レンサのワナ
消失率 7 パーセント

通常：レンサのワナの位置に、まわりのワナ効果をすべて発動させる。中腹の井戸専用。

ワナ師：ワナこわれずの土偶を見つけたら、すかさず経験値稼ぎだ。起動順が真上から右回りになっていることに注目。

# もはや生活必需品!? 全出現土偶効果一覧

土偶の効果も、生き延びるために重要な役割を果たす。中腹の井戸ではその効果が少し変わる場合もあるぞ。最重要はなんといってもワナこわれずの土偶。ギタンやおにぎり、重力の土偶がセットになっていれば、さらに効果が高い。トンネルの杖と引き寄せの杖を駆使して、部屋の中に集める手もあるぞ。ただし、肝心のワナが足りなくならないように注意したい。




⬆おにぎりの土偶は、どのダンジョンでも重宝される。風が吹くまでひたすら粘り、満腹度の最大値を上げておきたい。



### イテテの土偶

隣接したキャラクターを攻撃し、18ダメージを与える。中腹の井戸ではシレンを攻撃しないので、用心棒になるぞ。



### 遠投の土偶

投げたものがすり抜ける効果が追加される。役立つ場面もあるが、ミスを誘発しやすいので壊しておくのも手だ。



### おにぎりの土偶

倒れたキャラクターがすべておにぎりに変化する。満腹度の充実にひと役買うぞ。見つけてうれしい土偶のひとつ。



### ギタンの土偶

倒れたキャラクターがすべてギタンに変化する。ほぞんの壺がじゅうぶんにあるなら、詰め込んで武器にしよう。



### ころばしの土偶

シコを踏んで転ばせる効果。中腹の井戸ではシレンに影響がないので、モンスターを転ばせてアイテムを稼ごう。



### 10ダメージの土偶

これがある部屋の中では、すべてのダメージが10になる。シレンが弱いときはありがたいが、強いときは邪魔。



### 識別の土偶

拾うだけで、未鑑定のアイテムが識別される。ほぞんの壺から出すだけでもオーケー。中腹の井戸では出現しない。



### ジバクの土偶

倒れたキャラクターが自爆し、隣接しているとHPの4分の3のダメージ。中腹の井戸でも同じだ。壊したほうがいい。



### 重力の土偶

中腹の井戸専用の土偶。飛行系のモンスターがワナを踏んでくれるようになる。もう少し出現頻度が高ければ……。



### 大バクハツの土偶

壊すと、大型地雷の効果。さわらないようにしたほうが無難だ。ふきとばしの土偶があると、事故がおきやすい。



### 手ばなせずの土偶

アイテムを置く、矢を撃つなどができなくなるので、ふだんは壊しておきたい。中腹の井戸ではシレンに影響なし。



### とうしの土偶

部屋の中ばかりでなく、フロア内のどこかにあればオーケー。とうしの腕輪をつけているのと同じ効果が得られる。



### 投石の土偶

たまに射程無限の石を投げ、キャラクターを攻撃する。中腹の井戸では、シレンに向かって攻撃することはない。



### 眠りの土偶

部屋全体に眠り効果のあるガスをまく。中腹の井戸では、モンスターだけが眠るぞ。ふだんは壊したほうがいい。



### ふきとばしの土偶

直接攻撃が当たると、相手が5マス吹っ飛ぶ。ふだんから利用価値の高い土偶だ。中腹の井戸でも効果は同じ。



### 魔法消しの土偶

杖、巻物の魔法効果を打ち消す効果は、中腹の井戸でも同じだ。しかも、ピコタン族のワナ壊しには効かないし……。



### 身がわりの土偶

モンスターが、この土偶を優先的に攻撃する。タベラレルーと同じ効果だ。このスキに、準備を整えておくといい。



### ワナこわれずの土偶

ワナが壊れなくなる。中腹の井戸では、これを見つけることが課題になるぞ。ほかのダンジョンでは出現しない。



## 風来のデビルとサスミベリィ渡辺の"ワナ師のダンジョンの秘密?"の巻

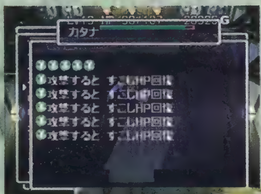


**デビル**　ワナ師のダンジョンってさあ。メチャクチャ辛いよ。
**渡辺**　そんなに辛いんですか?
**デビル**　モンスターダンジョンさえもプレイしてない渡辺には、このダンジョンは無理だね。
**渡辺**　何階まであるんですか?
**デビル**　99階まで……。
**渡辺**　99階まで行くとなんかいいことあるんですか～?
**デビル**　99階よりも、重要なのは50階から55階。この階で、とある道具を使うと、●●の間って場所に行けるんだよね。しかも、そこで●●●●●●の盾っていう超レアな盾が手に入れられるんだぜ。
**渡辺**　伏せ字の部分がわからないんですけど～。
**デビル**　いろいろ事情が……。

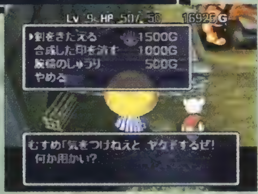
# 続・合成の手引き

『シレン』プレイヤーなら、誰しも最強の武具を作ってみたくなるよね？　ここでは、手持ちの剣や盾を効率よく強化する方法について研究してみたので、ぜひ参考にしてほしい。

最強の武具をめざしてアイテムを合成する場合、もっとも重要なのは印に何を埋めるか。最終的にどんな武具にするかをきちんと考えておかないと、何度も中腹の鍛冶屋を往復しなければならなくなるぞ。そして、もしも埋める印に迷った場合は、下の表を参考にしてほしい。けっきょく、もっとも使える印は、武器・盾ともに回復能力が強化される弟ということになるが、ほかにも何種類かの印を合成し、バランスのいい武具を作るのが理想的だ。



←どんな武具にするか迷ったら、印には弟を埋めるのが安定どころ。




➡変な印を合成してしまったら、中腹の鍛冶屋で消してもらおう。

## 白紙の巻物は鬼ヶ島でゲット!

白紙の巻物は、マゼモン族で合成すると、印の数がひとつ増えるという夢のようなアイテム。滅多なことでは手に入らないけど、どうしても欲しい人は鬼ヶ島へとひたすら足を運んでみよう。運が良ければ、お店や行商人から手に入れることができるぞ。ただし、お値段は5000ギタンと少々高め。買えないことがないように、ギタンはなるべくたくさん持っていこう。




⬆鬼ヶ島に何度も通い、ようやく白紙の巻物を発見した。武具に合成すれば、最大16個まで印の数を増やせるぞ。

# 有力な印をピックアップ!

### これはオススメ!

| 印 | 説明 |
|---|---|
| 弟 | もっとも基本的な印。武器にも盾にも、少なくとも2〜3個はつけておきたい。とくに盾につけるのが重要。 |
| 回 | 回復の剣（下参照）でつけることができる。弟より回復量は多いが、重ねがけすることはできない。 |
| 三 | 武器につけると3方向に攻撃できるため、モンスターハウスなどで複数の敵と戦うときに強くなる。 |
| 金 | メッキの巻物や金の剣などと合成すると、つけることができる。武具を弱くする敵と戦うときに必須。 |
| 皮 | おにぎりの出が悪いときこそ役に立つのがこの印。最低でも1〜2個はつけて空腹に備えるべきか。 |
| 幸 | 早めにレベルアップでき、冒険が楽になる。経験値稼ぎの時間も短くなるので、結果的に空腹度も節約。 |
| う | これさえつければ、毒矢のワナや毒サソリは怖くない。ただし、しおいやん族には効かないことに注意。 |

### 好み次第で

| 印 | 説明 |
|---|---|
| 見 | 盾用の印。モンスターの攻撃をかわしやすくなるが、効果が安定しないのが難点。あまり期待してはダメ。 |
| 爆 | いちばん効果を発揮するのは地雷を踏んだとき。剣を振って歩くのが面倒くさいという人にはオススメ。 |
| サ | 武器につけたときのもの。掘とちがって武器が壊れることはないのが強み。万能型の武器を目指す人に。 |
| ド | 特定の敵に効果のある印のなかでも、シレンを弱くしてしまうドレイン系の敵に効くことを評価したい。 |
| 飯 | もちろんつけるのは剣。皮の印だけでは安心できないキミにオススメだ。じつはもっといい印が……。 |
| 水 | ダンジョン内で欲しくなるケースは意外に多いのだが、つねに必要なわけではないので敬遠されがち。 |
| ト | ギャンドラーの盗み能力を防げるのは大きい。上級者なら標準装備するシブイ印のひとつといえる。 |

### ちょっと微妙？

| 印 | 説明 |
|---|---|
| 銀 | パコレプキン族などに強くなるのはいいが、事故で剣をなくす可能性が高い。盾は本当に意味ナシ。 |
| 火 | 剣につけた場合、店主を焼いてしまう可能性があるのがちょっと……。じつは盾につけるほうが重要。 |
| サ | お腹は減らなくなるが、リスクもデカい究極の2択！ケンゴウに飛ばされて盾をなくすと餓死確定だ。 |
| ケ | まれに武具をはじきとばせる能力は悪くないが、それならばイアイを連れていくのが賢い選択かもね。 |
| 木 | ワナを壊せる印をつけたあげく、武器が壊れるのが怖くてワナを壊せなくなるのが難点？　上位版あり。 |
| バ | かなりオススメの印だけど、盾が強くなるほど効果が弱まるので、結果的に弟より優れた点は少ない。 |
| 帰 | この印をつけたあげく、イアイにとばされて武具をなくしたキミはアツイ！　基本的には弱気な人向け？ |



# 最新武器情報

複数のアイテムを合成することでのみ作ることができる幻の武具。その一部がついにヴェールを脱いだ！　現在お知らせできるものを一挙に紹介しちゃうぞ！

**回復の剣**　攻撃力：6　印の数：3　（回）



薬草、弟切草、命の草を武器に合成することで作成できる剣。これ自体の攻撃力は低いが、回の印を武器につけるために作ってみよう。

**サトリのつるはし**　攻撃力：13　印の数：4　（サ）



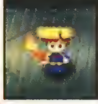
つるはしを5本合成すると、サトリのつるはしにグレードアップ。いくら壁を壊しても武器が壊れないのがうれしい。攻撃力も高めだ。

**大三元の剣**　攻撃力：20　印の数：9　（一）



攻撃力が高く、印の数も多め、そのうえ決してさびない能力まで持っている。あるアイテムに似たものをいくつか合成するとできるとか。

**火迅風魔刀**　攻撃力：30　印の数：10　（一）



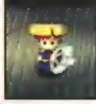
カタナを極限まで鍛えたとき、この剣をつくるチャンスが発生するらしい。攻撃力と印の数は、これまでに出てきた武器と段違いだ。

**サトリの盾**　守備力：1　印の数：1　（サ）



重装の盾を5つ合成することで完成する。装備すると、最大空腹度が1になってしまうかわりにお腹が減らなくなる。防御力は最低。

**大三元の盾**　守備力：30　印の数：5　（一）



大三元の剣と対をなす防具。こちらもさびない能力を持っている。さびない防具をベースに合成をくり返すとできるらしいが……。

# 効率のいい武器&盾の育てかた

ベースとなる武具の印がすべて埋まったら、いよいよプラスの数値を伸ばす作業に入る。そして、序盤のダンジョンでもっとも効率がよいのは、シュテン山上級ルートだ。ここには、道中9〜12階にマゼモンが登場するし、難易度も手ごろ、そのうえ中腹の村に鍛冶屋まである。まだ城が完成していないという人は、城の材料を集めながら武具を育てていくといいだろう。

そして、武具を集めるさい、ぜひダンジョンに持っていきたいのが、おはらいの巻物。これさえ持っていけば、手に入れた武器をどんどん装備して識別し、呪われていたら巻物を使えばいいというわけだ。また、ダンジョンの中で装備はずしのワナを見つけたときも大チャンス。ワナを踏めば呪われた装備もはずすことができるので、手持ちの武具すべてを識別できるぞ。



⬆マゼモンが登場する上級ルートは、武器を育てやすい。

⬇装備はずしのワナを見つけたら、すべての武器を装備しよう。



## 鬼ヶ島クリアー後の合成テクニック

### step1 イアイ&シハンで武具を量産!

神社の隠し穴に進めるようになったら、モンスターの壺でイアイかシハン（どちらもケンゴウをレベルアップさせよう）をつかまえて、仲間として連れていくといい。イアイの特技は武器と盾を、シハンの特技は武器と盾と腕輪をはじきとばすことができるので、武具集めは一気にスピードアップするはずだ。大量のアイテムを持ち帰れるように、ダンジョンへはほぞんの壺を持っていくことも忘れずに。



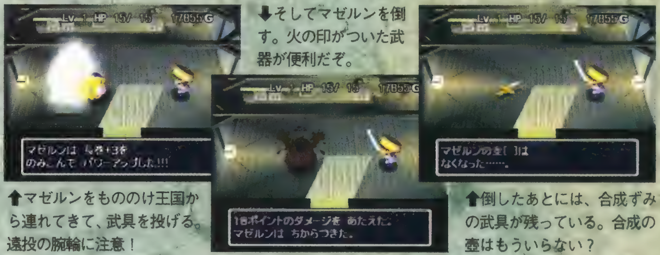
⬆シュテン山のケンゴウをレベルアップさせ、イアイとシハンをつかまえよう。

⬇イアイとケンゴウは、出したターンに特技を使ってくれる。

⬆シハンは腕輪もはじきとばすので、武具を集めるだけならイアイのほうがいい。

### step2 倉庫でマゼルンを使う

イアイとシハンを使って持ちかえった大量の武具は、仲間のマゼルンで合成すると効率的だ。まずは、もののけ王国からマゼルン（マゼモンやマゼゴンでもOK)を連れてきて、倉庫の中で武器を食べさせよう。あとはちょっとかわいそうだけど、飛び道具や火の印がついた武器でマゼルンを倒して、武器を取り出すだけ。倒されたマゼルンはもののけ王国に戻っているので、何度でも合成できるぞ。



⬆マゼルンをもののけ王国から連れてきて、武具を投げる。遠投の腕輪に注意！

⬇そしてマゼルンを倒す。火の印がついた武器が便利だぞ。

⬆倒したあとには、合成ずみの武具が残っている。合成の壺はもういらない？

## 64プラス編集部員に聞く! オレ印

先月の特別付録の欄外で、ファミ通や64+の編集者が使っている印を紹介したよね。ここでは、風来のデビル、サスミベリィ渡辺、バカタール加藤の3人の現在の印を紹介しちゃおう。役に立つかはわからないけど、ぜひとも3人の印を参考にして、自分だけの武器&盾を作ってみてくれ。

### 風来のデビル

もう武具を持ち込めるダンジョンをプレイしてないけど、倉庫に火迅風魔刀＋99と●●の盾＋99あり（印は下を参照）。剣と盾の両方にサビ防止のための“金”をつけてます。盾はつけられるだけ“弟”が安定。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 剣 | 火 | 火 | 火 | 火 | 金 |
| 盾 | 弟 | 弟 | 弟 | 弟 | 金 |

### サスミベリィ渡辺

剣には火で盾には弟をつけるのが基本。でも私の場合はゲームがめちゃくちゃ下手なので、剣と盾の両方に幸をつけてます〜。これならレベルアップが速いので、なんとか冒険することができます〜。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 剣 | 火 | 火 | 幸 | 幸 | 幸 |
| 盾 | 弟 | 弟 | 幸 | 幸 | 幸 |

### バカタール加藤

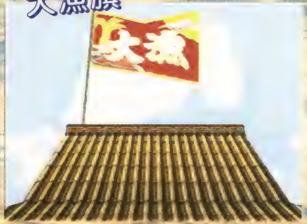
21世紀に浮上するであろう食料危機に対する恐れから、おにぎりが出る印と、お腹が減りにくい印は必須。爆発的な人口増加に備えるべし。人間はメシで生きてます。あと、盾の弟が多いほど人は死なないんだ!!

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 剣 | 三 | 飯 | 火 | 火 | 火 |
| 盾 | 弟 | 弟 | 弟 | 弟 | 皮 |

### 城かざりも集めよう

鬼ヶ島に行ってしまえば、もう城は用済み……と思ったら大間違い。クリアー後も、城かざりを見つけてドレスアップするというイベントが残っているのだ。城かざりには、屋根かざりや大漁旗など、さまざまなものがあるので、ダンジョンでみつけてきたらどんどんかざって、美しい城を完成させよう!

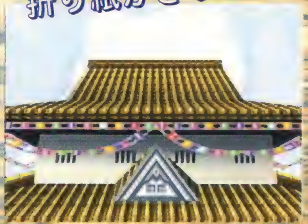
大漁旗



屋根飾り



折り紙かざり



RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　エニックス
12月8日発売　価格6400円（税別）



**発売を半月後に控え、ますます話題が沸騰している名作RPGを徹底的に紹介してしまうのだ！**

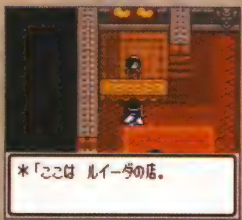
# ドラゴンクエストIII
ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・



## 『ドラゴンクエストIII』はここがおもしろい!!

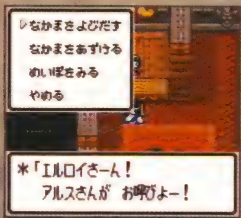
### 出会いと別れの酒場 ルイーダの店で冒険の仲間を見つけるのだ！

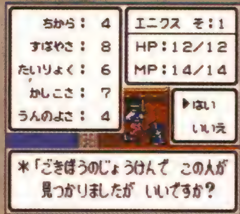
さまざまな職業の仲間を選び、自由にパーティーを編成できるのがドラゴンクエストIII』ならではの魅力。旅人たちが仲間を求めて集まるルイーダの店で冒険の仲間を捜そう。好みの仲間がいない場合は、お店の2階で仲間にしたい人の職業や性別、名前を登録すれば、1階の酒場に希望どおりの仲間が登場するぞ。



⬆ルイーダの店には頼もしい冒険者たちが集まっているぞ。

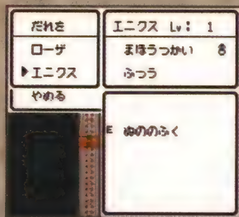
⬇最初から酒場にいる人を仲間にしてもいいけど……。



⬆自分の好みに合った仲間を登録するのが楽しいのだ。

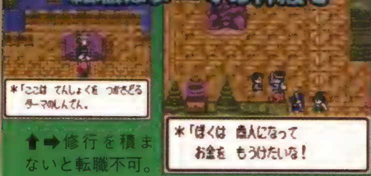
⬇希望の仲間を登録したら、さっそくいっしょに冒険だ！




### 転職システムで個性豊かなキャラクターを作ろう

転職するとレベル1から鍛え直しだけど、覚えた呪文はそのままなので、転職をくり返せば多彩な呪文を修得できるぞ。

転職はダーマの神殿で



⬆➡修行を積まないと転職不可。

## 『ドラゴンクエストIII』の世界に登場する職業

職業によって戦いや冒険に役立つさまざまな呪文を覚えたり、その職業ならではの特長を身につけていくぞ。



### 武闘家
⬅自分の拳や脚のみを駆使して戦う武術の達人。会心の一撃が出やすいのが特長。



### 盗賊
➡魔物から宝物を盗む能力に長けている。また、宝物を発見する呪文も覚えるぞ。



### 遊び人
➡運のよさだけが自慢。成長するといろんな遊びを覚えてますます役立たずに!?



### 戦士
⬆呪文は覚えないけど、重い武器や鎧を使いこなし、高い体力や攻撃力を誇る。



### 商人
⬆仲間にすると戦闘での入手ゴールドが少し増える。道具の鑑定もできるのだ。



### 賢者
➡魔法使いと僧侶の呪文すべてを覚える。賢者になるには、ある特別な条件が必要。



### 勇者
➡主人公。攻守ともにバランスのとれた能力を持ち、勇者特有の呪文もあるぞ。

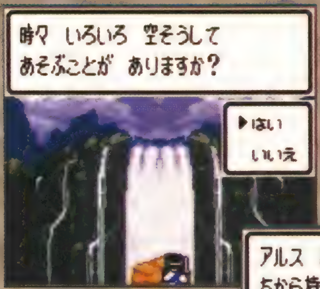


### 魔法使い
➡成長するにつれて強力な攻撃呪文をガンガン覚え、敵を一網打尽にできるぞ。



### 僧侶
➡仲間の治療や蘇生を行う呪文を覚える聖職者。冒険の旅での重要なサポート役。

## 性格システムで仲間はますます個性的に！




主人公や仲間たちは、さまざまな魔物と戦うことでレベルアップし、ちからやすばやさ、かしこさなどの能力が上がっていく。その上がりかたは、主人公や仲間の性格によっていろいろなパターンに変化するのだ。主人公の性格は、冒険に旅立つまえに深い眠りの中で聞こえてくる声に答えることで診断されるぞ。また、ルイーダの店で新たに登録する仲間は、王様からの激励の品としてもらった"たね"を使うことで能力が上がり、いろいろな性格になるのだ。

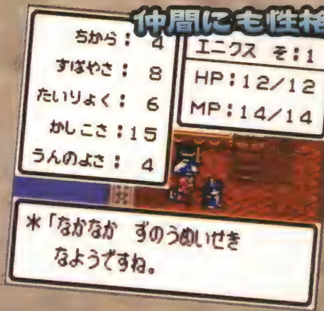
↑物語の冒頭でどこからともなく語りかけてくる質問に答えることによって、主人公の性格が診断される。

**質問に答えて性格診断**




←気はやさしくて力持ちって昔の野球アニメの主題歌みたいですね。

**仲間にも性格が！**




←いろいろな性格が用意されているぞ。右に一例を紹介してみたよ。

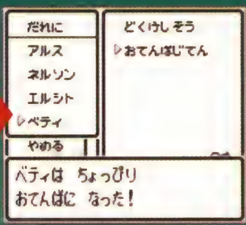
### 多彩な性格の一例

- **ごうけつ**
  ちからの能力が上がりやすい
- **でんこうせっか**
  すばやさの能力が上がりやすい
- **しあわせもの**
  うんのよさの能力が上がりやすい
- **タフガイ**
  たいりょくの能力が上がりやすい
- **きれもの**
  かしこさとすばやさの能力が上がりやすい
- **おとこまさり**
  ちからの能力が上がりやすい。女性だけの性格



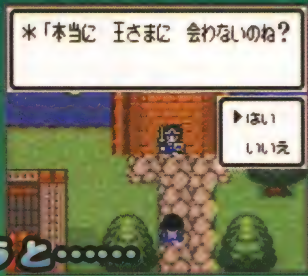
## アイテムや人との会話で性格が変化する!!




"おてんばじてん"を道具として使うと……

←不思議な"ほん"を読むことで、キャラクターたちはいろいろな性格に変化するのだ。うまく活用しよう。




←会話の内容によって性格に変化が表れることもあるぞ。母親の問いかけに"はい"と答えると……？

## 時間の経過で変化に富んだ世界を体験しよう！

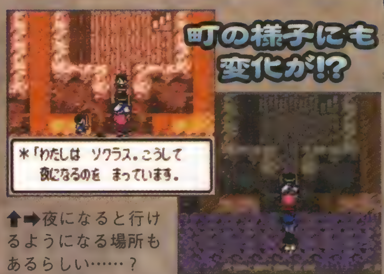
このゲームの世界には時間の流れがある。フィールドを歩いていると、やがて世界は昼から夕方、夜へと移り変わっていく。同じ場所でも時間帯によって強いモンスターや珍しいモンスターが出現したりすることもあるぞ。また、町の人々の会話も変化するのだ。

**昼から夜へ……**



↑→夜になると強いモンスターが出てくるぞ。夜道は危険。

**町の様子にも変化が!?**




↑→夜になると行けるようになる場所もあるらしい……？

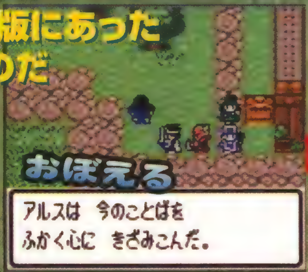
**出現する敵も変化するぞ！**




### スーパーファミコン版にあった便利機能も健在なのだ

さまざまな人から聞いた情報はセレクトボタンを押すことで記憶でき、いつでも"おもいだす"の呪文で思い出すことが可能。また、主人公の現在位置をすぐに確認できる"ふしぎなちず"を手に入れれば、広大な世界で迷うことなく冒険できるのだ。

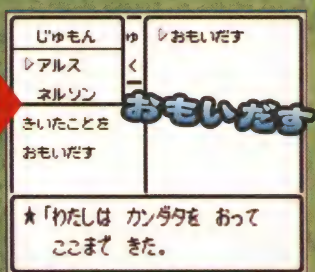
**おぼえる**




↑重要なヒントはセレクトボタンを押して"おぼえる"。冒険の基本ですな。

↓"もっとおもいだす"などの呪文があれば、さらに多くの情報を思い出せる。

**おもいだす**




**世界地図だ！**



←新たな土地を訪れると、その地形が自動的に記録される便利な地図。

# 謎と冒険に満ちたストーリーを堪能しよう!!

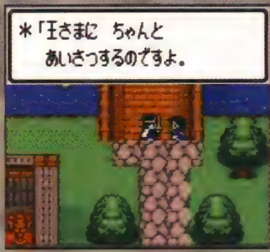
16歳の誕生日を迎えた主人公は、勇者オルテガの子供として、亡き父の果たせなかった魔王バラモス打倒のために仲間とともにアリアハンを旅立つのだ。世界中を冒険する主人公の前に立ちはだかるさまざまな謎。あるお城で不思議な仕掛けを体験したり、謎がいっぱいの塔や不気味な幽霊船を冒険したりなど、数々の試練が待ち受けているぞ！

オープニング




⬆ベッドで眠る主人公を優しく起こす母親。微笑ましいですねー。

⬇王様に謁見するために城へ向かう主人公。やっぱり緊張するの？



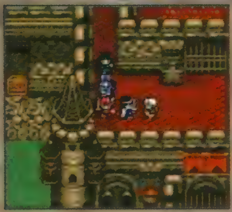




バラモスを倒せ！

⬆16歳になった主人公は立派な勇者として認められ、王様からバラモス討伐を命じられる。

## 主人公の前に立ちはだかるさまざまな謎や仕掛け！



⬅エジンベアの城。細かく描き込まれたグラフィックに見入っちゃうね。



➡意味ありげに置いてある石を特定の位置まで押すと……。

石を押すパズル



幽霊船だっ！

⬆現世に未練を残した者たちがさまよう幽霊船。ここではどんなイベントが待ち受けているのかな？

⬇➡主人公たちはさまざまな町を訪れることになるぞ。人々の話に耳を傾けよう。





いろいろな町があるぞ！

強敵との戦闘も楽しい！



船に乗って世界を冒険

⬅ゲーム中盤で船を入手すれば、グーンと行動範囲が広がるぞ。世界中を冒険だっ！



➡慎重に操作してロープを渡ろう。うっかり足を踏み外すと下の階に落ちてしまうぞ。

アープの塔で綱渡り






⬅⬇モンスターたちの滑らかなアニメーションは、見ているだけでも楽しいのだ。




## モンスターメダルの新情報を大公開!!

楽しい絵柄が刻まれたモンスターメダルは150種類以上あり、メダルの書にコレクションできるってのは以前お伝えしたとおり。ここからが新情報。なんとこのメダルには同じモンスターでも金・銀・銅の3種類が存在しているのだ！ しかもこの3種類のメダルの集めることで何かが起こるらしいぞ!?

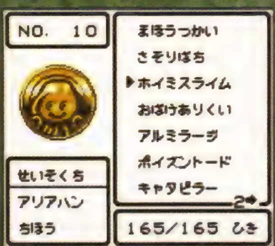



同じモンスターでも金・銀・銅の3種類のメダルが存在する！

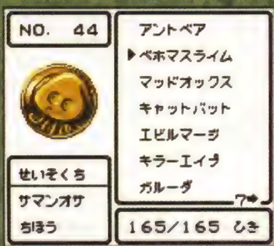



⬆➡モンスターメダルには金・銀・銅の3種類があるのだ。やっぱり金がいちばん出にくいんだろうね。

### 集めたメダルは"メダルの書"にコレクションされる！



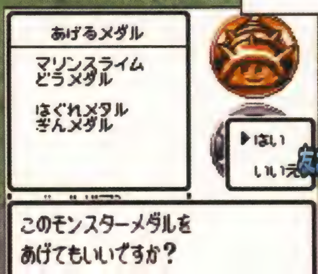

⬆集めたメダルはいつでも閲覧可能。生息地もバッチリわかるのだ。




⬆ベホマスライムのメダル。左のホイミスライムと微妙に違うね。




⬆個性的な絵柄が収集欲をそそりまくってくれます。集めまくれ！




⬅通信ケーブルで友だちと交換してメダルを集めるのだっ！

友だちとメダルを交換

アクション・RPG（ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー対応）　ナムコ
2000年12月15日発売予定　予価4500円（税別）



# 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ™

**戦略とセンスが要求される 新感覚のアクションRPG 登場は間近だぞ!!**

デッキの組みかたとクリーチャーの配置、いかに敵ダンジョンの内部を進むか、そして効果的にスペルカードを使ってどう戦うか……さまざまな局面で的確な判断力と頭脳、さらに運までもが要求されるアクションRPG『攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ』。今回は、主人公であるギルスが戦いに臨んだ背景となるストーリーと、ギルスが倒さんとしている憎むべき敵、そして新たに明らかになったバトルフィールドを紹介していこう。

## 物語 STORY かくしてギルスは立ち上がった！

主人公ギルスの祖国バビリムは、スーマール帝国に攻め込まれる。圧倒的な戦力差に力尽き、天に祈るギルス。まばゆい光に包まれた彼は、気づくと辺境の島フェニクにいた。そこで出会った巫女カリアとともに、ギルスはバビリムを取り戻すための旅に出る……。



↑炎に包まれ、地獄絵図と化してしまったバビリム。

↓力尽き倒れた仲間を抱き、神に向かって叫ぶギルス。






↑新たな決意を胸に、ギルスはふたたび立ち上がる。

## 敵 ENEMIES

バビリムを襲った帝国軍を率いる男、バルスツーカ。強大な兵力を束ねるだけあって、力とカリスマ性を兼ね備えた人物のようだ。いったいどんな力を持っているんだろうか？　さらに彼の配下には、炎を自在に操るメイジ（魔法使い）の"炎使いのサレム"や、直接攻撃による効果が薄そうなアンデッド（不死人）のスケルトンなど、クセのありそうな敵が大勢控えているぞ。

### 強敵たちがギルスを待ち受ける！

バルスツーカ





↑⬅強大なスーマール帝国を率いる皇帝にして、諸悪の根元。



↑➡遠距離からの攻撃には注意したい。

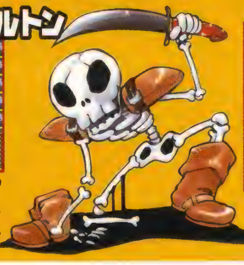




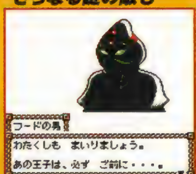

メイジ

スケルトン





↑➡不死の肉体を持つスケルトン。倒しても、すぐに甦ってしまいそう。

さらなる謎の敵も……



↑正体不明の男。いったい何者なのか？

## 通信対戦 FIGHT WITH CABLE

『ドルルルアーガ』をプレイするなら、ぜひとも通信対戦で遊んでほしい！　人間が相手だと、どんな行動を取ってくるかわからないだけに、おもしろさも倍増するぞ。



⬅相手の悔しがる顔を直接見られるのが、いちばんの醍醐味かも!?

### やっぱり通信対戦は楽しい！

## 戦闘 BATTLE

今回は、砂漠のフィールドを紹介。上に乗るとダメージとなる床や迷路のような狭い通路、強さを増してバリエーションも豊富になる敵クリーチャーなど、ステージが進むにつれてギルスの戦いはますます厳しいものになっていく。敵の種類やステージ構成など、シチュエーションに応じて柔軟に対処していくことが大切だぞ。

### 戦場はさらなる広がりを見せる



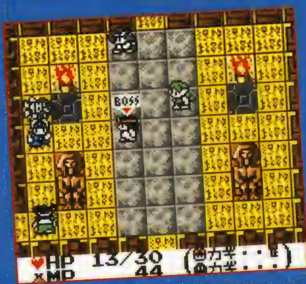
↑イシス王国でのマップ画面。砂漠らしく、ピラミッドのステージもあるぞ。



⬅目のような模様の床は、踏むとダメージを受ける。



↑ギルス側のジュエルに敵のボスが近づく。ギルスに大ピンチが迫るッ!!



↑女王イシスの宮殿内での戦闘。部屋の中央付近にいるイシスを倒せ！



⬅入り組んだ場所では、位置取りひとつで戦況が一変する。



↑ワールド3のマップ画面。占領されたバビリム王国での戦いとなるのだ。

パーティーゲーム（ファンタジー）
ニンテンドウ64　任天堂
2000年12月7日発売予定　価格5800円（税別）



# みんなでもひとりでも楽しいぞ!!




年末恒例の『マリオパーティ』もいよいよ3作目。今回初登場のストーリーモードやパワーアップしたデュエルマップはひとりでも十分楽しめるぞ。でもこのゲームが本領を発揮するのは、みんなでワイワイできるパーティモード。あいかわらずおちゃめなシカケがいっぱいだから、みんなが盛り上がるコトまちがいなしだね。すべて新作のミニゲームは全部で70種類。今回はそのうち68種類までドーンと紹介しちゃうぞ。

## ひとりで楽しい ストーリーモード STORY MODE

ひとり専用のストーリーモードは、7つのスタンプを集めて宇宙一のスーパースターになるのが目的。各ステージにはそれぞれライバルになるキャラクターが待っているんだ。バトルロイヤルとデュエルの両方のマップをくまなく遊べて楽しいよん！




⬆せっかくゲットしたスタンプをよこどりなんていけないよ、クッパ！




⬆7つすべてのスタンプをそろえると、宇宙一のスーパースターになれるってホント？



⬆つぎつぎとあらわれる敵キャラクーとの戦いは、マップ上で正々堂々とね。

## ミニゲーム68種類をどーんと紹介！

全70種類のミニゲームのうち今回紹介できるのは67種類。バトルロイヤルマップでは1ターン終了時に、デュエルマップでは特定のマスに止まったときにミニゲームが始まるぞ。比較的やさしいファミリーパック仕様のゲームは、ちびっ子でも勝てそうだね。

**◆4にんようミニゲーム（20種類）**
4人で戦うゲーム。自分以外はみんな敵だよ。

**◆デュエルゲーム（10種類）**
1対1で戦うゲーム。闘争心を燃やすべし。

**◆1たい3ミニゲーム（10種類）**
1対3人に別れて戦う。協力が大切ですね。

**◆2たい2ミニゲーム（10種類）**
2対2で戦うゲーム。チームワークが重要さ。

**◆バトルミニゲーム（8種類）**
勝ち抜きタイプの4人対戦なのさ。

**◆アイテムミニゲーム（6種類）**
コインではなく、アイテムがもらえるよ。

**◆ギャンブルミニゲーム（4種類）**
一獲千金の大ギャンブル！　ヘイホーが司会。

### 4にんようミニゲーム

ぴったりモンタージュ（ファミリー）



⬅いってみれば早押しの福笑い。しかしブサイク。



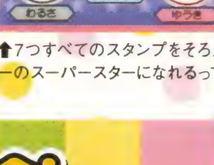
ゆきだまゴロゴロ（ファミリー）

⬆大きくした雪玉を相手にぶつけて、やっつけろ！　雪玉作りが楽しいの。

※（ファミリー）はファミリーパック

- ボブルコンベアー（ファミリー）
- トゲゾークラッシュ（ファミリー）
- おっこちパラソル（ファミリー）
- きちんと　おかたづけ（ファミリー）
- キノピオクイズ（ファミリー）
- ダレか　わかるかな？（ファミリー）
- はらぺこプクプク（ファミリー）
- みつけろ！ パワーキノコ
- キラーでねらえ！
- ぴょんぴょんバトル
- ニアピンぴったり！
- ドッスンパズル
- たたいてドラム
- モーターボートレース
- はこんでアイスブロック
- のぼれ！ ブロックタワー
- たたけ！ ミニクッパ！

GO! GO! もくば



⬅木馬がゆれるぜ！ ゆれるぜ木馬！

### デュエルゲーム



ボルトでダッシュ（ファミリー）

⬅ボルトを動かして、隣へジャンプ。



とんでけクッパハンマー

➡ハンマー投げのハンマーがクッパ。

- ターザンレース（ファミリー）
- はやうちミニクッパ（ファミリー）
- ぼうそう!? シュッポー（ファミリー）
- ふみふみミニクッパ（ファミリー）
- このえはなあに？（ファミリー）
- ぐるりんクロック（ファミリー）
- ビリキューコースター
- にわとりキャッチ！

# 2種類の遊びかたができるよ!

## みんなで楽しい パーティーモード PARTY MODE

パーティモードは参加できる人数によって大きく2種類のマップに別れている。バトルロイヤルは1から4人、デュエルは1から2人。それぞれ5種類のバリエーションが用意されているから、合計10種類のマップが楽しめるってワケ。おトクでしょ!



### ひとりからよにんで バトルロイヤルマップ

『マリオパーティ』シリーズの定番、最大4人まで楽しめるバトルロイヤルマップも、もちろん大幅にパワーアップ。対戦での作戦には欠かせないアイテムが前作の倍の20種類に、おまけにボードマップ上でのアクションイベントも加わったぞ。個性豊かなマップもベリーグッドなのだ。




⬅スターの数とコインの枚数で順位が決まるぞ。



➡どちらに進むかよく考えよう。運命の別れ道だ。

### 新キャラデビュー!!



**ワルイージ**

⬅『マリオテニス64』で人気者になったワルイージ。猫背で歩く姿にときめくギャル続出!?



**デイジー**

➡'80年代の女子大生ファッションを彷彿とさせるデイジー。お父さんに大人気?



### 1対1のアツイバトル デュエルマップ

デュエルマップは1対1で戦う新システム。コマになるキャラクターと用心棒役の"おたすけキャラ"を使って、相手の体力をゼロにすれば勝ち。ポイントはコマになるキャラクターが攻撃も防御もできないことと、"おたすけキャラ"が毎ターンお給料を払わないと消えてしまうこと。バトルロイヤルマップよりも戦略性が高いモードなのだ。

### デュエルマップのながれ

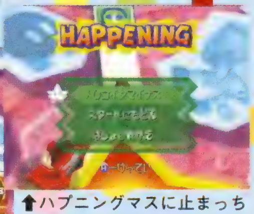
お給料払うの?



⬅給料がたりないとおたすけキャラは消えちゃうぞ。



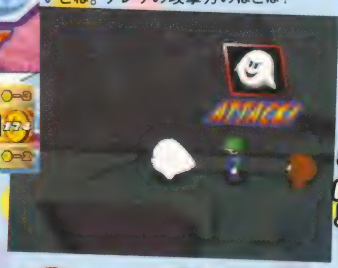

➡パワーアップで攻撃力と防御力が2倍だよ。




⬆ハプニングマスに止まっちゃった! ドキドキだね。




➡敵のキャラクターとはち合わせ。バトルがスタート!




⬇お給料の分はキチンと働いてもらわないとね。テレサの攻撃力のほどは?

ここがおたすけ!




➡攻撃も防御も1だけど、相手マスでコインを取られないぞ。

⬅攻撃力3は最強だけど高給取り。たまにサイコロを出す。

### 1たい3ミニゲーム



あつめてコインリバー(ファミリー)

⬅水上スキーで、コインをゲットだ。



どたばたミックスリレー

➡3人チームは、メドレーリレーだよ。

- ヒヤヒヤやしのみ(ファミリー)
- てらしてサーチライト(ファミリー)
- ゴロゴロいわころがし(ファミリー)
- グルグルはぐるま(ファミリー)
- どこ? どこ? かくれんぼ(ファミリー)
- ウェーブ ウェーブ(ファミリー)
- どきどきフィッシング
- ドッスン! どっすん!!

### 2たい2ミニゲーム



もぐもぐビッグピザ(ファミリー)

⬅身体より大きいピザを食べるのですな。



さくらんぼキャッチ

➡パートナーがヘタだとまず勝てまへん。

- ドカドカたいほう(ファミリー)
- おじゃまコースター(ファミリー)
- いかだでコインあつめ(ファミリー)
- いそいで! まきわり(ファミリー)
- GO! GO! ロケット
- ボブルひのようじん!
- かこんでクレヨン
- そろえて! キャラクター

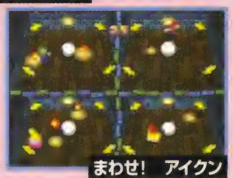


### バトルミニゲーム



あめふりパックン

⬅雲から降ってくる雨を集めるってワケ。



まわせ! アイクン

➡目玉のアイクンのまわりをまわるのだ。

- ドキドキプレートめくり(ファミリー)
- はやおしゲート(ファミリー)
- まわれルーレットタワー(ファミリー)
- ぴったりフラワーパネル(ファミリー)
- うばって! キーダッシュ
- かわしてボブル



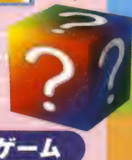
### アイテムミニゲーム




アイテムヒッター

⬅いわゆるバッティングセンターだね。

- アイテムルーレット
- ねらってバルーン
- ドッシーでキャッチ
- タルタルブランコ
- ハンマーアイテム



### ギャンブルミニゲーム



キノピオ? クッパ?

⬅キノピオはどっちだ? 神のみぞ知る!

- ヘイホールーレット
- ねらえ! ぴったり7
- ケーキでバトル

RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー専用）ハドソン
2000年12月22日発売　定価4500円（税別）



# GRANDIA グランディア パラレルトリッパーズ

## 異世界に散らばる白の塔のカギを集めふたりの友と元の世界に戻るのだ！

発売まで約1ヵ月に迫った『グランディア』。先月号でお届けしたIP（イニシアティブ・ポイント）ゲージを使った戦闘システムに加え、戦闘の要となるアクションカードの合成を解説するぞ。方法は簡単で、マップ上にあるワープポイントに入って、メニューから“カードの合成”を選ぶだけ。2枚のカードを選んで合成すれば、組み合わせ次第で強力なカードが完成するというわけだ。合成でしか登場しないカードもあるので、コンプリート目指して合成に挑戦だ！

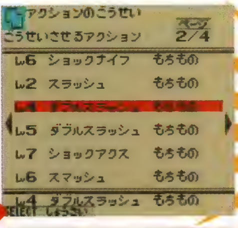
学校の旧校舎から異世界へと飛ばされてしまった主人公のユウヒたち。ミズキとシロウを捜し出し、無事に元の世界に帰れるだろうか。

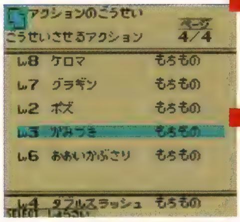


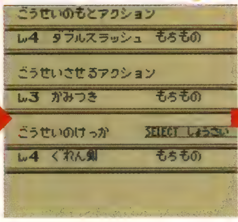

## アクションカードを合成しよう

ともに敵1体に対して物理ダメージを与える“ダブルスラッシュ”と“かみつき”を合成。なんと敵1体に物理ダメージと炎属性ダメージを与える“ぐれん剣”が完成したぞ！

合成パターンは状況に応じて変化するのだ！



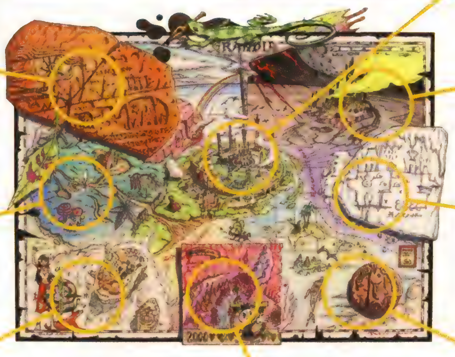





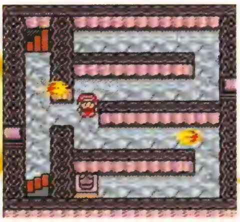


## グランディアの世界を大解剖するぞ

グランディアの世界は大きく8つにわかれている。それぞれマップの雰囲気もかわり、謎解きの仕掛けも違ってくるぞ。パートナーのピンキーや、パーティーを組む仲間と協力して進もう。



### ボルグ火山



➡火口からいまなお溶岩を噴出している活火山。冒険がすすむと、ジェットモグラに乗って、地中深くへと潜っていくぞ。

### 古代都市



➡グランディアの世界に飛ばされたユウヒが目ざめる場所。白の塔の管理人リエーテが、グルガンの復活を阻止している。

### ？？？

⬅魔王グルガンが密かに復活を企む場所。そのすべてが謎に包まれている。

### 深き樹海



⬅うっそうとしたジャングルのなかを、川が流れるフィールド。ユウヒたちは葉っぱのフネに乗って、冒険を続けるのだ。

### 最果ての地



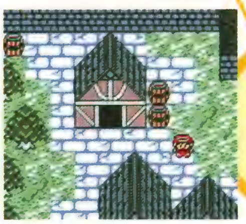
➡すべてのものが氷に閉ざされた極寒の地。クリアーが近いため、モンスターも強力になってくる。装備品を確認しよう。

### 空中諸島



➡風に吹かれて浮遊する空中諸島。小さな島々全体がゆっくりと移動している。ピンキーが大活躍してくれるステージだ。

### ゴーストランド



⬅かつては栄えた都市のようだが、いまは閑散としたゴーストタウンと化している。不吉かつユーモラスな不思議な場所。

### 静かの海



⬅一見するとおだやかな海原が広がる静かの海。しかしひとたびフネに乗って漕ぎ出すと、凶悪な海洋生物が襲ってくる。

新作スクープ

アクション・RPG（冒険・ファンタジー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2001年3月発売予定　予価3800円（税別）

　※画面はすべて開発中のものです。

# 『ゼルダ』最新作のタイトルと登場人物が明らかに!!

ショーック！　発売予定がまたまた延びてしまったGB版ゼルダ2作品。しかし、ついにこれまで未定だった第2作目の正式タイトルとロゴが決定した。その名も、『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章』。さらに、ふたりの新たな登場人物も公開！　ヒロインと、彼女を狙う宿敵のようだぞ。さらに、気になるストーリーもちょっとだけ明らかになったのだ。

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説
ふしぎの木の実 時空の章

## マカの実
ストーリーで重要な役割を果たすらしい、謎の木の実。奇妙な模様が見えるが？



## リンク
➡手には、ネールと同じたてごとが。やっぱり“時”に関係しているのかな？

## 物語 STORY

ふしぎな導きによってトライフォースにリンクが触れたとき、謎の声が響く。『我らが試練に立ち向かえ！』。……気がつくと、彼は見知らぬ森に立っていた。美しい歌声に誘われ、森の奥で出会った少女こそが“時空の巫女ネール”。しかし、その力を利用しようと闇の司祭ベランが彼女を魔術で連れ去ってしまう。果たして、ネールの運命は？　リンクの冒険が始まる！

『大地の章』との関係は？



⬆こちらは『時空の章』と同時発売になる『大地の章』の画面。切り株にいるのはヒロインの歌姫ディンだ。



## ベラン
⬅怪しげな魔術を使う闇の司祭。ネールに目をつけ、野望のため利用しようとたくらむ。



## ネール
⬅一見、物静かで知的な女の子だが、じつは時の流れをつかさどる“時空の巫女”なのだ。

新作スクープ

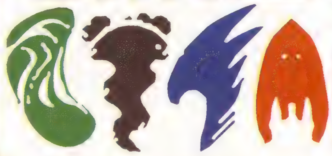
シミュレーション・RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2000年11月21日発売　価格3,800円（税別）



# かくれんぼバトル モンスター～タクティクス MONSTER TACTICS

制限時間内に敵を攻撃し、隠れる。無駄な行動は即、命取りという“かくれんぼ”が熱い、『モンスタータクティクス』がいよいよ発売。主人公ケビンとなり、モンスターハンティング大会で優勝を目指そう！　ダンジョン深くに潜むより強く大きなモンスターを倒し、“モンタク”を手に入れるのだ！　友だちとの通信バトルも楽しいぞ。

## モンタクってなに？



⬅モンスターを倒した証。種類や大きさが記録されている。“モンタクスキル”を取り出し武器として装備したり、お店で売ることもできる。ポケットプリンタで印刷も可能だぞ。

## ハラハラドキドキかくれんぼ




⬅視界の外、壁の裏側は見えない。制限時間内に敵を見つけ出せ！




⬅敵の属性に合ったスキルで攻撃。倒せなければ逃げることも重要。

モンタクいただき！




⬅サイズはどのくらい？　さっそくスキルを取り出そう。



↗モンタクスキャナ。



## ケビン
⬅主人公。一流のモンスターハンターを目指して、今回初めて大会に参加する。



## トッピー
↗ダンジョンやモンスターのことに詳しいペット。ケビンを手助けしてくれる。

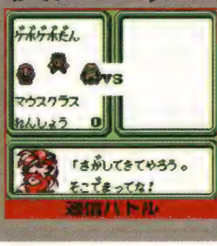
## あやしい研究所？




⬅ウツノミヤ博士の研究所で、モンタクを渡す。

➡モンスターを再生し戦うことができる。

## 友だちと通信すればもっと楽しいぞ！




⬅通信ケーブルを使えば、闘技場で対戦ができる。勝てば宝石が手に入るぞ。




⬅赤外線通信で“モンタク”の大きさを比べあったり、プレゼントもできるのだ。

# 新作スクープ

レースゲーム（コミカル）
ニンテンドウ64　任天堂
2001年1月21日発売予定　価格6800円（税別）



## ミッキーのレーシングチャレンジUSA

### 世界中で大人気のディズニーキャラがカートに乗って大暴れ!!



みんな大好きなディズニーキャラが、北米大陸をカッ飛んでいくレースゲームの登場だ。ミッキーの愛犬プルートをさらったウィズルをレースカーに乗って追いかけよう！　バラエティに富んだコースがたくさん用意されているので、何度遊んでも飽きることなく楽しめる。最大で4人同時対戦も可能だ。

### ウィズルを追いかけろ!





➡4位以内にゴールしてつぎのコースへ進もう。

### いろんなコースが用意されているのだ



➡朝霧が美しいサンフランシスコ。きれいなグラフィックは必見ですぞ！



⬆大自然の中を駆け抜けるニューメキシコ。ほかにもいろいろなコースが用意されているのだ。楽しみだね。

### アイテムを使って一発逆転だ!!



⬆タルの中にはアイテムが隠されているぞ。アイテムを使ってパワーアップしたり、ライバルたちを攻撃するのだ。



⬅ミッキーのシルエット"トークン"を取ると最高速度がアップ。

### みんなで楽しめる対戦レースもあるよ



⬅対戦プレイは盛り上がることまちがいなし。



⬆ふたり対戦では縦に分割された画面で戦うことができるぞ。もちろん、横分割画面でも遊べるぞ。

# 新作スクープ

アクション（アドベンチャー）
ゲームボーイ（カラー専用）　任天堂
2001年1月21日発売予定　価格3800円（税別）



## ドンキーコング2001



### 冒険にミニゲームにお楽しみが盛りだくさん

パワフルなドンキーコングと元気いっぱいのディディーコングが大活躍する人気のアクションゲームがゲームボーイで登場。倉庫のバナナを盗んだ悪名高いバナナ泥棒団"クレムリン"を倒して、バナナをすべて取り戻そう!!　シールが作れたり、ふたり対戦が可能になるなど新システムも満載なのだ。



➡タルを壊し、中に閉じ込められたディディーコングを救出！

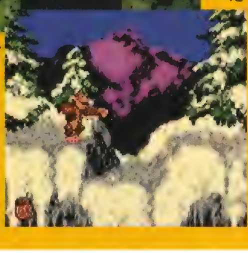
### あのドンキーが帰ってきた!!

### ストーリーに沿ったおなじみの大冒険

ステージ内に落とされたバナナを集めながら、ジャンプ攻撃やローリングアタックで敵を倒せ!!



⬅ステージ内に隠されたコインも集めておこう。



➡特徴の異なるさまざまなステージがあるぞ。



➡力はあまりないが、動きが速いディディーコング。

### ボーナスゲームだ




⬅おなじみのエンガードに乗って、魚を釣り上げよう。

### ふたりで遊べる




⬅ボーナスゲームをふたりで遊べるようになった。

### シールが作れる



➡ゲームの場面などをプリントすることもできるのだ。

## 新作スクープ

RPG（アクション）
ゲームボーイ（カラー専用）　エニックス
11月22日発売　価格5900円（税別）

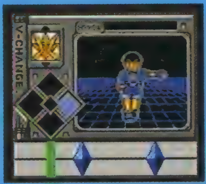


# コマンドマスター COMMAND MASTER

『コロコロカービィ』で話題になった動きセンサーを採用、スポーツ感覚で楽しめるRPGが登場だ！　ゲームボーイを傾けてコマンドを入力し、ネオスと呼ばれるキャラクターたちを戦わせるのだ。友だちとのバトルや数々の苦難を乗り越えてトーナメントでの優勝を目指そう！

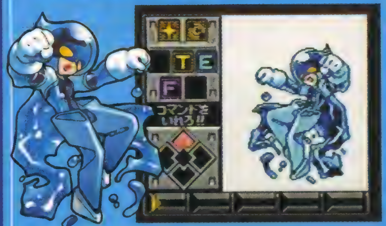
### ゲームボーイを傾けてコマンドを入力!!

ネオスの召喚や攻撃のコマンドは、すべてゲームボーイを傾けて入力するのだ。微妙な入力のタイミングで召喚できるネオスの強さが変わってくるぞ。



⬅まずはネオスを召喚しよう。コマンド入力！

⬇ゲームボーイを左右に振ったりグルグル回したりと大忙し。



### 近未来の子供たちはVバトルに夢中なのだ！




➡アイテムや情報を収集してVバトルに備えよう。

⬇ネオスを集めるのも楽しみのひとつ。




⬆さっそくVバトルを申し込まれた！




➡Vバトルに勝てば新しいネオスが手に入るぞ！

### ● 物語を盛り上げるヒーローたち ●




⬆Vバトルが大好きな熱血少年。

➡主人公の友だち。勝ち気で明るい女の子。

➡同級生の美少年。主人公をライバル視する。

➡幼なじみでガールフレンド。控えめな性格。

⬆たびたびVバトルを仕掛けてくる

## 新作スクープ

RPG（ギャグ）
ゲームボーイ（カラー専用）　ハドソン
2001年1月1日発売　予価4300円（税別）





# 桃太郎伝説 1から2 ももたろうでんせつ いちからに

発売日が、おめでたい21世紀の初日に決まった期待のギャグRPG、『桃太郎伝説1→2』。今回は、「むかしむかし、あるところに～」で始まる誰もが知ってるオープニングと、最初に訪れる旅立ちの村。そして、今作から加わった新システムをふたつ紹介するぞ。旅立ちの村では、武器や道具を買いそろえるとともに、セーブのしかたなど基本的な冒険のコツを学べる。まずはみんなに話しかけてみよう。

### 僕の冒険は旅立ちの村から始まるよ！




⬅武器や防具の店。買ったらすぐ装備だ。




⬅声をかければ、旅のヒントをくれるぞ。




⬅いままでの旅の記録をつけてくれる。

### ほかにもいろいろ

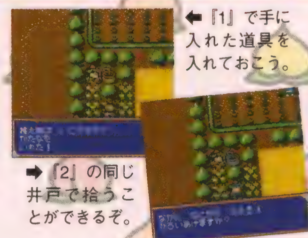
**茶屋**：体力を回復する、おにぎりなどの道具を売っている。

**宿屋**：戦闘で疲れた体をいやすには、休むがいちばんだ。

**易者**：旅の運命をタダで占ってくれる。聞いて損ナシ！

### これは便利！タイムカプセルシステム

『1』の旅で手に入れた道具を、ひとつだけ『2』でも使うことができる！それがこの、タイムカプセルシステムなのだ。



⬅『1』で手に入れた道具を入れておこう。

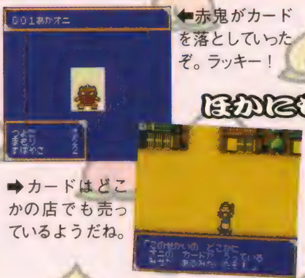
➡『2』の同じ井戸で拾うことができるぞ。




⬆食べ物はダメ！　井戸だから、傷みやすい？

### いろいろ集めて楽しい、鬼図鑑

鬼たちをこらしめていると、ごくまれにカードを落とすことがある。すべての鬼のカードを集めて、図鑑を完成させよう。




⬅赤鬼がカードを落としていったぞ。ラッキー！

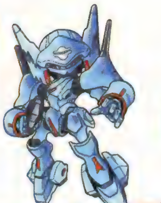
➡カードはどこかの店でも売っているようだね。



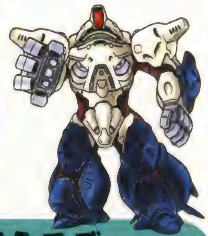

⬅全部の鬼たちのカードを集めよう！

# 新作スクープ

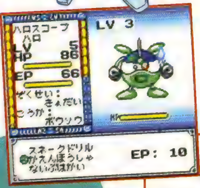
RPG（SF・アニメ）
ゲームボーイ（カラー専用）　サンライズインタラクティブ
2000年12月1日発売予定　価格4800円（税別）



# ロボペットバトリング GB Harobots GBハロボッツ



ゲーム中には、なんとサンライズアニメのロボットが120体以上も登場する！　という、アニメファンにとってははたまらないRPG『GBハロボッツ』。ソフトの発売が間近となった今回は、ゲームのシステムや、ハロの能力をアップさせるミニゲームなどを総ざらいしていくことにしよう。



⬅戦闘システムはコマンド選択式。初めてでもとまどうことはないはず。



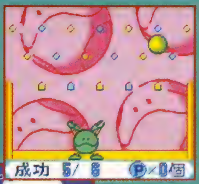
➡迫力ある必殺技のグラフィックも見どころのひとつだ。

## ミニゲームでハロを鍛えるぞ

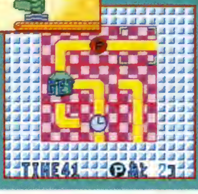
町にある"ハロ道場"で、アクション要素のあるミニゲームをクリアーすれば、ハロの能力をアップさせられる。いきなり実戦に出向くのは、あまりに危険。十分に鍛えてからにしよう。



⬅"かわらわり"は成功すれば攻撃力がアップする。



➡防御力が増える"たまキャッチ"。あせらず動こう。



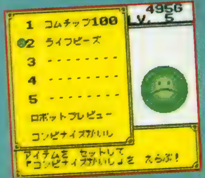
➡速力を増やせる"ごろごろハロ"。パズルっぽいね。



⬅体力増強なら"ダートらんらん"をクリアーするべし!!

## コンビナイズでロボットデータを増やせ

物語の途中で手に入るアイテムをハロにセットして"コンビナイズ"を行うことで、新たなロボットのデータを入手できる。いろいろな組み合わせを試して、多くのデータを手に入れよう。



⬆アイテムの組み合わせでロボットは変化するぞ。



⬇はっきり見えないけど、逆にワクワクしちゃうよね。



⬆データ入手！　心強い戦力になってくれるかな？

## これがゲーム中に登場する作品リストだ！

無敵超人ザンボット3／無敵鋼人ダイターン3／無敵ロボトライダーG7／最強ロボダイオージャ／戦闘メカザブングル／聖戦士ダンバイン／重戦記エルガイム／機甲戦記ドラグナー／疾風！　アイアンリーガー／覇王体系リューナイト／機動戦士ガンダム（ハロのみ）／星方武侠アウトロースター／伝説巨人イデオン／太陽の牙ダグラム／装甲騎兵ボトムズ／銀河漂流バイファム／巨神ゴーグ／機甲界ガリアン／超力ロボガラット／蒼き流星SPTレイズナー／魔神英雄伝ワタル／魔動王グランゾート／勇者エクスカイザー／太陽の勇者ファイバード／絶対無敵ライジンオー／伝説の勇者ダ・ガーン／元気爆発ガンバルガー／勇者特急マイトガイン／熱血最強ゴウザウラー／勇者警察ジェイデッカー／黄金勇者ゴルドラン／天空のエスカフローネ／超者ライディーン／勇者王ガオガイガー（FINAL含む）／機甲世紀Gブレイカー／ガサラキ／ベターマン／ブレンパワード／無限のリヴァイアス／ザ・ビッグ・オー／勇者司令ダグオン／G－マイン



# 新作スクープ

アクション・パズル（キッズ・コミカル）
ゲームボーイ（カラー専用）　コーエー
今冬発売予定　価格3980円（税別）



# サムライキッド

ひらめきと反射神経で切り抜ける愉快なアクションパズルゲームの登場だ

各ステージに用意された仕掛けを、頭と腕とでクリアーしていくアクションパズルゲーム、それが『サムライキッド』だ。ザコ妖怪たちを倒し、いくつもの謎を解き、ステージの最後で待つボス妖怪を倒して、人びとを妖怪の恐怖から解放してくれ!!



⬅ボス妖怪までの道のりは長い。ステージをひとつずつ着実にクリアーしよう。

## 3つの武器を使い分ける

プレイヤーが操る"ホムラ丸"は3種類の武器を装備している。それぞれが持つ効果をうまく利用することが、ステージをクリアーするための近道となるぞ。



⬅溜め攻撃は、使用時の効果がさらに変化するのだ。



**ヒョウタン**
⬅叩いた敵は足場などになる"封印石"に。



**カタナ**
➡敵を倒し、ブロックも破壊できる。



**オウギ**
⬅叩いた敵が怒ってホムラ丸を追ってくる。

## 行く手を阻む仕掛けをクリアーせよ

各ステージの仕掛けには、パズル的な要素が含まれている。たとえば扉ひとつ取っても、封印石で重しをしておかないと開いてくれなかったり、スイッチを入れてから一定時間で閉じてしまったりして、プレイヤーの頭を悩ませてくれることまちがいなし。この謎を解くには、武器と敵と頭の使いかたが重要なのだ。



**敵の位置が悪いな〜**
⬆この状態では足場が作れず、スイッチを動かせない。

⬇オウギに持ち替え、一発叩いて敵をおびき寄せろ。



**まずはオウギで攻撃だ**



**ここで封印石にすれ!**
⬆ここならベリグー。ひょうたんで封印石に変えよう。

## ボス妖怪を倒すのだ！

ステージの最後では、ボス妖怪がホムラ丸を待ち受ける。ステージ内に仕掛けはなく、純粋な一騎打ちで勝負をつけることになるぞ。ボスを倒せば、晴れてステージクリアーだ。



⬅タイミングをはかって弾をかわしつつ、接近して攻撃しよう。

# 新作スクープ

アドベンチャー（冒険）
ゲームボーイ（カラー対応）　J・ウイング
2000年12月発売予定　予価4800円（税別）



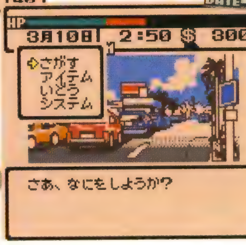
# GO!GO!ヒッチハイク2

ヒッチハイクで世界中を旅する『GO！ GO！ ヒッチハイク』の続編が登場だ。アメリカ横断ヒッチハイク大会に日本代表チームとして参加し、最終目的地のニューヨークにほかのチームよりも早く辿り着くのが目的のアドベンチャーゲーム。情報収集や寝床捜し、資金稼ぎのアルバイトなどをしながら、アメリカ本土に設けられたチェックポイントをクリアーしていこう。また、通信システムを利用すれば、友だちとアイテムやクリアー記録の交換も行えるぞ。



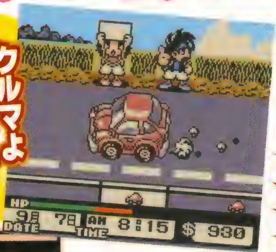

つぎの町へ出発だ!!

⬆大会出場チームは世界各国から選ばれた8チーム。最低限のグッズと100ドルが支給される。




イベントが発生することも

クルマよ止まれ～（永ちゃん風）




⬆路上でプレートを上げてドライバーにアピールしよう。クルマが運よく止まればつぎは交渉だ。

⬅街に到着しても気を抜くな！　アルバイトをしたり、旅に必要なアイテムの買い出しなど大忙し。




⬅このご時世、心やさしい人ばかりとは限らないぞ！




ヒッチハイク成功!!

# 新作スクープ

シミュレーション（料理）
ゲームボーイ（カラー専用）　J・ウイング
2000年12月発売予定　予価4800円（税別）



# ポケットクッキング

傾きかけてしまったお店を立て直すためかわいい助っ人、食天使とともに料理の修行に励むお料理シミュレーションゲーム。食材選びから切る、煮る、味付けなどの実際とおなじ行程をゲーム中で行い、料理を完成させて、料理の腕を上げるのだ。オリジナル料理をお店のメニューに加えることもできるぞ。




⬅料理作りの行程はアイコンを選択するだけ。とっても簡単だね。




➡ついにカレーライスが完成だ。味を評価してもらおう!!



⬆街にはいろんなお店があるぞ。日付けや時間によって特売日などのイベントが発生するのだ。

⬇プレイヤーのレベルに応じて作れる料理が増えていく。つぎは何だろう？






⬆お客さんの期待に応えられるよう、料理の値段、仕込む数などを設定しよう。

いっしょにおいしい料理を作ろうよ!!



# 新作スクープ

RPG（冒険）
ゲームボーイ（カラー専用）　ゲームビレッジ
2001年3月発売予定　予価4800円（税別）



# クロスハンター CROSS HUNTER

冒険を助けるペットと敵モンスターを大紹介

モンスター・ハンターバージョン
トレジャー・ハンターバージョン
エックス・ハンターバージョン

魔王ザガンと配下のモンスターによって平和を奪われた世界、“ホライズン”。この地を舞台にして、3人の主人公が活躍する冒険RPG『クロスハンター』は、3バージョンが同時に発売される。ストーリーも目的も異なる各バージョンを通信ケーブルでつなぐと、アイテムの売買や情報交換、協力プレイができ、より深く遊べるのだ。ともに冒険するペットたちにモンスターを閉じこめたシールを貼れば、特殊能力が使えるようになるぞ。

## 3人の主人公とそのペット



ロープ

➡イヌをペットに、トレジャー・ハンターバージョンで活躍。



⬅ペットたちは主人公といっしょに行動し、戦闘にも協力してくれる。



ヒューガ

➡ロボットとともに、エックス・ハンターバージョンで活躍。



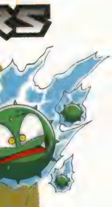
シロウ

⬅ハムスターとともに、モンスター・ハンターバージョンで活躍。

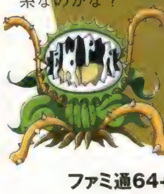
## MONSTERS




⬆邪悪な魂を集め魔物を作ったのだ。



➡レイクゴースト。幽霊のようだね。



⬇さつじんそう。草系なのかな？



⬆まほうつかい。術が使えそうだ。

## 新作スクープ

RPG（アニメ・冒険）
ゲームボーイ（カラー対応）　バンプレスト
2001年2月発売予定　予価4500円（税別）



# From TV animation ワンピース ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生！

## クゥーーー！ 冒険の始まりだぁ！

人気コミック『ワンピース』の世界を体験できるRPGの登場だ！ 原作どおりにストーリーを進めていくほかにも、まったく違ったオリジナルの物語を作り出すこともできるぞ。




←マス目で区切られたフィールドを移動し、敵と戦いながらストーリーは進む。

### 冒険

プレイヤーは地図上で自由に航路を決められる。その選択次第で、さまざまなエピソードを体験できるのだ。



←冒険を進めると地図が描き込まれていく。

### 戦い



←ルフィの腕が伸びる！



➡ナミはすす速さが身上だ。



←三刀流の剣豪であるゾロ。

敵との戦闘時に、各キャラクターが持っている必殺技をくり出すと、その技が迫力満点のアニメーションで表示されるのだ。戦闘がさらに楽しくなること間違いなしだね！

### 出会い

フィールド上では、原作に登場したさまざまなキャラクターたちが、プレイヤーが訪れるのを待っている。彼らと会話することで、キミのこれからの航海に必要な情報などがもらえることもある。



←酒場を仕切るマキノ。情報はある？

## 新作スクープ

その他（アニメ・コミュニケーション）
ゲームボーイ（カラー専用）　タム
2001年3月発売予定　予価4500円（税別）



# おいでラスカル

## ラスカルがキミの友だちになるソフトだよ

"ラスカル"といえばあらいぐまでしょ！　というイメージを定着させた傑作アニメ『あらいぐまラスカル』が生まれたのは1977年。それから約20年を経て、ラスカルがゲームボーイ用ソフトになったぞ。プレイヤーはおよそ1年間に渡ってラスカルを育てる。いろんな芸を仕込んだりしながら、ラスカルとコミュニケーションを取ろう。かわいらしい仕草を観賞したり、さらにラスカルといっしょに湖や原っぱに出かけて四季おりおりの風景も楽しめるのだ。




←ミニゲームもあるぞ。高得点でラスカルと仲よくなれる？

キミはラスカルにいくつ芸を教えることができるかな？

### 木に登ったり




←後ろ姿までも愛らしいんです。ラスカルLOVE♥

## ラスカルとの心の交流を楽しもう

### でんぐり返ったり




←ただでさえ丸い体をさらに丸めるのが超キュート☆

### 魚をつかまえる♪




←うまくつかまえたら食べさせてあげられるのかな？

## 新作スクープ

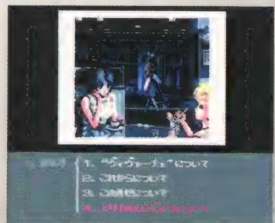
アドベンチャー（SF・ロボット）
スーパーファミコン　任天堂
2000年12月1日書き換え開始　2000円（プリライト版は5780円）



# METAL SLADER GLORY DIRECTOR'S CUT

## あの伝説のアドベンチャーゲームがディレクターズカットで復活するぞ

ファミコン用ソフトとして発売され、現在も熱狂的なファンがいる『メタルスレイダーグローリー』がニンテンドウパワーで復活する。もちろん、ハードの移行にともなって、さまざまな部分に手が加えられているから、いま遊んでも十分楽しめるぞ。プレイヤーは表示されるコマンドの中からひとつを選び、小説を読むようにしてストーリーを進めていく。突然の謎に直面した主人公と一体となり、大いなる運命に立ち向かうのだ！



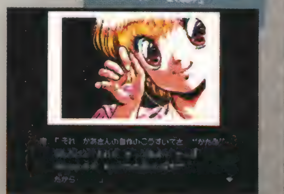

←会話の内容などを選ぶだけで、ストーリーは進んでいく。

### ここが新しくなった!!

- ●全グラフィックがリファインされ、BGMも一新
- ●ファミコン版でカットされたセリフが復活
- ●終盤での戦闘でのパートナーが選択可能に



➡注文を取りにくるウエイトレスも美少女だぞ。

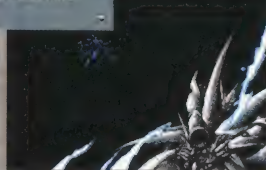


⬆主人公の妹、あずさ。明るく、天真爛漫な性格の少女だ。

## 美少女とメカがてんこ盛りなのだ



←物語の中盤から主人公と深く関わる少女、キャティ。



➡終盤ではメタルスレイダーに搭乗しての戦闘シーンも。

⬇主人公のガールフレンドであるエリナは、いろんな場面で手助けしてくれるぞ。



年末に向け続々と話題作が登場するニンテンドウ64とゲームボーイ。今月も要チェックの6タイトルを徹底攻略するぞ。学校の話題に乗り遅れないためにも熟読せよ。

→今月も6大人気ソフトを大解析するぞ！

# 攻略特集第2弾



66ページ バンジョーとカズーイの大冒険2 BANJO-KAZOOIE





62ページ 罪と罰 地球の継承者



72ページ カスタムロボV2 CUSTOM ROBO V2



78ページ ロックマンDASH 鋼の冒険心



86ページ テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン



82ページ 真・女神転生デビルチルドレン



# 攻略特集第2弾

重厚なストーリーと世界設定、そして複雑な操作方法と、初心者には手を出しにくそうな雰囲気が漂うけど、やってみると超爽快なのだ。

# 罪と罰 地球の継承者

SIN AND PUNISHMENT

**64ゲーム徹底解析**

●任天堂　●2000年11月21日発売　●価格 5800円(税別)



## ゲームシステム解説

3D視点のアクションシューティングである『罪と罰』を生み出したのはトレジャー。同社は『絶対無敵バンガイオー』などをはじめとする、難易度の高いアクションゲームやシューティングゲームの開発で知られるソフトハウスだけに、スコアアタックがかなりアツい！　今回の記事では、ノーマルモードでどこまで点数を稼ぐことができるか、という部分に重点を置いて、解説を進めていくぞ。

### 照準タイプの違い

照準にはマニュアルとロックオンの2種類があり、ゲーム中に好きなときに切り替えることができる。マニュアルは照準を自分で動かし、敵を個別に捕捉しなければならない。ロックオンは、照準の周辺にいる敵を自動的に捕まえてくれるが、攻撃の威力はマニュアルよりも低いという違いがある。



←耐久力の高い敵が多いので、マニュアルショットが理想。

### ショット＆ソード

基本的にはショットボタンを押したままでゲームを進めていくが、敵が近くにいるときにショットボタンをもう一度押すと、ソードで敵を斬りつける。ショット攻撃よりも威力が高いので、ソードで攻撃できる状況では迷わず斬っていこう。なお、左右に移動しつつ斬ると、わずかだが動きに慣性がつく。



←ショットボタンは押しっぱなしで自動的に連射となる。

### ジャンプ＆ローリング

通常のジャンプは垂直に跳び上がるが、左右に移動しつつ行うと慣性がつく。ボタンを2回押せば2段ジャンプとなり、高いところにいる敵をジャンプしてソード攻撃、という使いかたも可能。ローリングによる回転中は無敵状態となるが、移動距離を調整できないのが欠点。動作終了後に一瞬だがスキが生じるので、とっさの回避手段として使うのはやや危険といえる。



←緊急回避はジャンプで。2段ジャンプも有効な手段だ。



➡ローリングを使う場面はパターン化するべきだろう。

### カウンターアタック

敵のミサイル攻撃など、特定の攻撃はソードで跳ね返すことができる。そのタイミングは、自分に攻撃が当たる寸前なので、引き付けすぎると攻撃を食らってしまうので注意。カウンターアタックは、跳ね返した瞬間に照準のあった場所へ飛んでいく。狙った敵に命中させるには少々練習が必要だが、ソード攻撃よりも威力が高いので、絶対にマスターしたいところ。



←ミサイル攻撃がきたら、十分引き付けてから……



➡ソードで跳ね返せ!!　ミサイルは照準の場所へ飛ぶ。

スコアアタックについては65ページを見てくれ!!

## STAGE 0-0

駅の屋上にある飛行艇を奪うため、ハイウェイの入り口まで来たサキたち。休息中のサキは、悪夢にうなされていた。

### 草原に巣食うルフィアンの群れ

夕暮れの草原が続く、ステージ。蛾のような敵が編隊を組んでつぎつぎと飛行してくるので、片っ端からショットでガンガン撃ち落としていこう。画面手前で滞空する敵は、出現後しばらくすると弾を撃ってくるので、そのまえにすち速く倒してしまいたい。ある程度まで進んでいくと、画面の右端から巨大なムカデ型の敵が、合計4体出てくる。弱点は頭で、倒せば"TIMEアイテム"が出るぞ。そのさきでスクロールが止まり、ムカデ型のボスが出現する。小型のムカデを吐いたり、回りの敵をぶつけて攻撃してくるが、弱点の頭を撃ち続けていれば、とくに避けたりしなくても倒すことができる。



←木にぶつかるとダメージを受ける。破壊しよう。



➡接近してくる小型のムカデは、ソードで倒せばいい。

### 稼ぎへの道しるべ
TECHNIQUE FOR HIGH SCORE

とにかく敵の出現パターンを覚え、可能な限り倒すこと。木も1HITが加算されるので、逃さず破壊すること。途中、リング状の敵編隊が4セット現れるが、4セット目の編隊を全滅させた時点でHIT数が120前後なら、"POINTアイテム"が1個出てくる。4体のムカデはすべて倒して"TIMEアイテム"を取り、ボス戦では周囲にいる敵を倒し続けてギリギリまでHIT数を稼ぐ。なお、ボスは残り時間が35秒を切ると自爆する可能性がある。クリアー時に50万点以上なら合格ラインだ。



➡1HITの差が最終的なスコアに大きく影響することに。



➡ボス戦での稼ぎよりも、途中の敵を撃ちもらさないことが重要。

STAGE 1-1

悪夢から目覚めたサキは駅へ向かうため、武装ボランティアたちが占拠しているハイウェイを突っ切ることに。



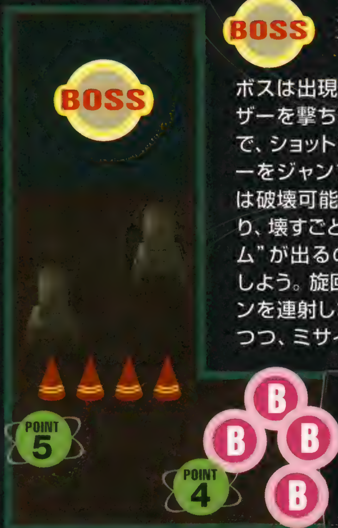

←中型の敵が、横や後ろから多数襲いかかってくる。



←照準とサキとを別々に動かせないと、かなりキツいぞ。

## ハイウェイでの銃撃戦

ハイウェイでは、ここを占拠する武装ボランティアたちがサキを待ちかまえていて、スクロールが止まった場所では激しい戦いがくり広げられる。途中では"ARMED VOLUMTEERS BASE(巨大な防御壁)"、"CRAB SEEMER(カニ型ルフィアン)"、"ARMED VOLUMTEERS TROOPHEAD(飛行輸送艇)"、"COLDERON(忍者タイプ兵士)"という4体の中ボスと、"NEAR ZERO"という戦闘機がステージの最後のボスとして出現。ステージの途中にある大量の"POINTアイテム"と"TARGET BONUS"を逃さず取ることと、ルフィアンの大群をどれだけ倒せるかがハイスコアを左右するカギとなる。何度もプレイして、パターンを完全に覚えてしまいたい。










### BOSS ミサイルを跳ね返せ!!

ボスは出現後、電撃状のレーザーを撃ちながら旋回するので、ショットを撃ちつつレーザーをジャンプで回避。機体には破壊可能な部分が6ヵ所あり、壊すごとに"POINTアイテム"が出るのでなるべく回収しよう。旋回後、ガトリングガンを連射しながら左右に動きつつ、ミサイルを2発1セットで撃ってくる。ガトリングガンに注意しつつ、ソードでミサイルを跳ね返して攻撃だ。



←カウンターアタックで瞬殺だ!!

### POINT 4 中ボスの弱点は目玉

中ボス破壊後、炎の上に"TARGET BONUS"が菱形に4個出るので、逃さず撃つ。燃える残骸をジャンプで跳び越すと、画面左から大量のルフィアンが飛来し、さらに小型のカニの大群が出現、そして中ボスの登場となる。両足で交互に踏んでくるので、回避しつつ撃て。中ボスが画面の手前まで前進してきたときは、ジャンプ+ソードで大ダメージが狙えるぞ。



↑左右に動いて踏まれないようにしながら、目玉を攻撃

### POINT 3 1体ずつ確実に倒せ!!

壁を抜けると現れる戦闘機は、角を曲がり切るまでに倒したい。そのあとに飛来する2機目の戦闘機を倒すと、中ボスとの戦闘となる。まずは、壁の向こうから大量に現れる兵士を1体ずつ倒し、一定時間経過後に出現するコアをカウンターアタックなどで攻撃だ。



←障害物に隠れるまえにガンガン倒せ。

### POINT 5 すれ違いざまソードで斬る

カニ型の中ボスを倒し、ハイウェイを右に曲がると、飛行輸送艇(中ボス)が5体のクモ型の敵を1体ずつ落としていく。途中に置かれた2個のタンクは、破壊すると中から"POINTアイテム"が出るぞ。少し進むと、中ボスである忍者タイプの兵士が現われるが、まずは飛行輸送艇が降ろす4体の兵士を倒し、さらに飛行輸送艇をすれ違いざまにジャンプ+ソードで破壊する。



➡忍者タイプの兵士は、斬りつけるとガードするが、そこへショットを撃てばダメージを与えられる。左右からの戦闘機にも注意。

### POINT 2 "TARGET BONUS"を逃すな

2個目のゴンドラを壊すと、飛行艇は右へと旋回するので、コクピットをす速く破壊。つぎに、画面右後方から飛行艇が来るので、上に乗った兵士4体を倒してからコクピットを攻撃だ。そのさきにある壁に1個ずつ出現する"TARGET BONUS"を撃ち逃すな。



←乗っている兵士を倒せば、4HIT稼げる。

### POINT 1 ドラム缶にPOINTアイテムが!!

スタート直後の4つの三角コーンは、通過する瞬間にソードで斬れば一気に壊せる。ドラム缶は地面に落とさないように撃ち続け、浮かせたままで破壊すると"POINTアイテム"が出るぞ。奥のゴンドラの周囲にいる敵は、この地点から倒してしまおう。



←画面のかなり奥にいる敵にも攻撃だ。

**アイコン説明**
- 三角コーン(破壊できHIT数が加算)
- TARGET BONUS
- POINTアイテム
- タンク(破壊するとPOINTアイテム出現)

### 稼ぎへの道しるべ
TECHNIQUE FOR HIGH SCORE



←得点アイテムは当然すべて取る。



➡残り30秒以下になると逃げるぞ!!

最初のポイントはカニ型の中ボス。飛んでいるルフィアンの大群をギリギリまで撃ち続け、最後の1体を倒したらすぐに足元の小型のカニを攻撃。この、空から地面への照準の移動時に、いかに撃ちもらしを少なくできるかが重要だ。カニ型の中ボスは、与えたダメージの大きさによって小型のカニを呼び寄せるので、一気に倒さないよううまく調節しつつ、HIT数を稼ぐ。忍者タイプの兵士との戦いでは、左右から来る戦闘機を17〜8機撃墜してからトドメを刺そう。クリア時に410万点が目安だ。

STAGE 1-2

無事に新宿駅へ進入したサキたちは、貨物運搬用のエレベーターに乗り、飛行艇が置いてある屋上を目指すのだが……。

# 屋上の飛行艇を目指せ!!

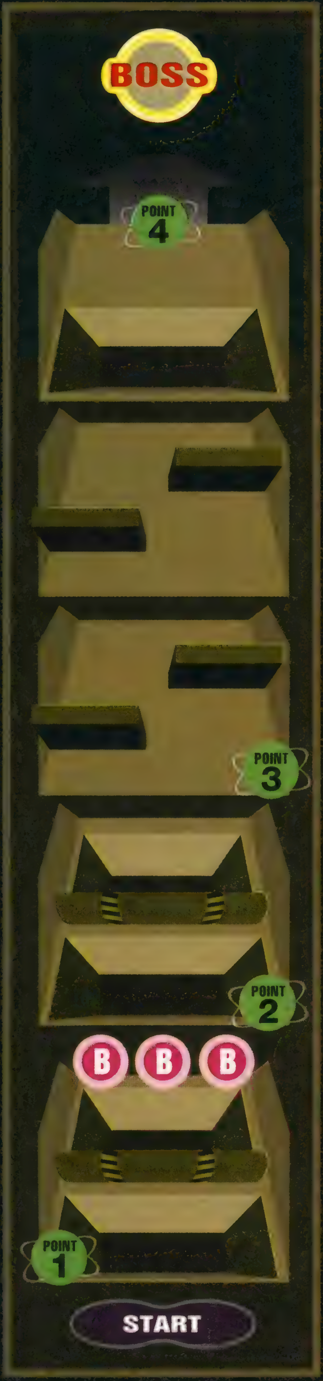
武装ボランティアたちは、エレベーターが各フロアで停止するたびにサキに襲いかかってくる。さらに、屋上付近までくると、ルフィアンたちまでもが現れるぞ。ステージ1-1よりもす速さを増した敵の動きについていくことがポイント。敵は切れ目なく出現するので、集中力を切らさずに対処する必要がある。屋上ではラダン捕獲部隊のボス、カチュアがサキを待ち受ける。



⬆武装ボランティアとルフィアンの両方を相手にしての戦いとなる。



⬆敵が投げてくる爆弾は、ソード攻撃で破壊することができるぞ。




アイコン説明
- B TARGET BONUS
- パイプ・破壊可能
- ゴンドラ・兵士が乗っている

## POINT 4 ルフィアンの撃ち逃しに注意

数体の兵士が出現、中ボスとラダンは一瞬だけ姿を見せてそのまま去る。その後、地を這うルフィアンの大群とともに中ボスが現れる。拡散するレーザー攻撃は左右にジャンプして回避。



⬅レーザーで足元が見えず、移動時に敵にぶつかりやすい。注意。

## BOSS VS.ラダン、VS.カチュアの2連戦だ!!

最初に戦う獣型のボス、ラダンは、攻撃を当てると後ろに下がる。端まで押し込めば落下させて大ダメージを与えられ、さらに"POINTアイテム"が1個出現するぞ。ある程度ダメージを与えると攻撃モードになり、体力の残量が多いときは火の玉を4連射、少ないとレーザーを撃ってくる。火の玉は上下を見きわめてから、レーザーは発射直前にタイミングよくジャンプしてかわそう。ラダンを倒すとカチュアと戦闘になる。念力で飛ばしてくる大量の兵士や戦闘機は個別に撃破。その後の体当たりは、動いた瞬間にソードで斬れば一撃で倒せる。



⬅体力が減ると、接近時に電撃を放つ。間合いに気をつけろ。



⬅兵士や戦闘機は破壊可能だが、カチュアにダメージは与えられない。

## POINT 3 中ボスにはカウンターアタック!!

エレベーターが動き出すと、ホバークラフト型のバイクに乗った兵士が一定間隔で現れる。ステージ後半になると、兵士は出現後すぐに体当たりをしてくるので、す速く倒したい。また、兵士を乗せたゴンドラが画面の左→右→左→右に4回降りてくる。最初の2回は兵士が2体、つぎの2回は3体乗っている。さらに、3回目のゴンドラが出現する直前には、左右に熱レーザー砲も現れるので、すぐに破壊しよう。ちなみにゴンドラを撃って壊せば、乗っている兵士もいっしょに倒せるぞ。また、ゴンドラを破壊すると"POINTアイテム"が1個ずつ出る。エレベーターが停止すると、ハッチをぶち破って数体の兵士と中ボスが現れる。ムチのような武器での攻撃は左右に移動してかわし、ショットを撃ちつつ敵弾をカウンターアタックで跳ね返して攻撃だ。



⬅バイク兵のす速い動きに注意しつつ、ゴンドラを攻撃する。



➡後方にいる、コウモリ型の敵が撃つミサイルを跳ね返して倒せ。

## POINT 2 飛ぶまえに撃て!!

エレベーターが動き出すと、すぐに"TARGET BONUS"が3つ出現するので、逃さず破壊。このフロアでは、正面から銃を持った兵士が数体と、上から大量の兵士が飛び降りてくる。



⬅姿が見えたら、即座にガンガン撃っていけ。

## POINT 1 左右の熱レーザー砲に注意

エレベーター停止後、大量の兵士がつぎつぎに現れる。兵士を撃ちつつ、左右から出てくる熱レーザー砲をす速く破壊せよ。画面上部のパイプは、撃つと3つに割れて転がってくるぞ。

## 稼ぎへの道しるべ
TECHNIQUE FOR HIGH SCORE

3つに割れて転がってくるパイプは、じつはかなりの高得点。左右どちらかをショットで撃ち、ソードを連続でくり出しながら移動すれば全部を破壊できるが、かなりの技術が必要。

ムチで攻撃してくる中ボスは、手前にジャンプしたときにはソード攻撃が当たる。ソード1発で倒せるよう体力を調節しつつ、時間切れ寸前までコウモリ型の敵を倒して点を稼ぐ。この中ボスを倒したあと、画面右上に一瞬飛来する中ボスを撃つと、1HIT（+撃ち込み点）が入る。意外に見逃しがちなので、あらかじめ照準を合わせておこう。

地を這うルフィアンの大群は、全部で100体。最初は10体、その後は15体倒すごとに"POINTアイテム"が出現。つまり、最大6個まで"POINTアイテム"が出るので、必ず全部取ること。

対ラダン戦では、トドメを刺す寸前に、そばにいるカチュアを倒す。これで残り時間が99に増え、TIMEボーナスで高得点が狙えるのだ。このステージはクリアー時に1050万点程度が目安。



⬅横にいるカチュアを倒し、残りタイムを回復させる。



⬅カチュアの飛ばしてくる兵士も可能な限り倒して稼げ!!

STAGE 1-3

サキに倒されたカチュアは怒り、覚醒する。絶体絶命に見えたその時、サキもまた新たな力に目覚めたのだった……。

## “授血者”どうしの壮絶な闘い

ブラッドの“授血者”であるカチュアと、アチの“授血者”サキが、覚醒した姿で戦いをくり広げる。すでに仲間たちの声はふたりには届かず、壮絶なパワーとパワーがぶつかり合う。カチュアはみずからの形を3度変え、そのたびに攻撃パターンも変化する。カチュアを倒せばステージ1は終了し、ステージ2からはアイランを操作してゲームを進めていくことになる。

### VS. 第一形態

地中から姿を現すとすぐ、画面の左から右へ振り払うパンチをくり出してくるので、これはジャンプしてかわそう。そのあとは“❶画面右から左へ振り払うパンチA”、“❷上から下へ叩き付けるパンチ”、“❸ 画面右から左へ振り払うパンチB”、“❹若干追尾してくる弾を吐く”という攻撃を順番にくり返す。つねに敵の正面をキープしつつ、弱点である頭部へショットを撃ち続けよう。❶はジャンプで回避。❷は、少し引き付けてから左右どちらかに移動してかわす。❸の攻撃では、サキのいる位置を狙ってくる。ジャンプでの回避は着地際が危険なので、腕を振りかぶったらタイミングを合わせて画面左端へ移動。❹に対しては、画面の左右どちらかの端で攻撃を待ち、弾を吐くタイミングに合わせて反対側の画面端へ移動して回避すればオーケーだ。



←回避行動は完全にパターン化できるので、慣れれば楽勝だぞ。

### VS. 第二形態

異形のカチュアが地中に姿を隠すと、熔岩の波がくるので、引き付けてから二段ジャンプでかわす。その後、地中から2発1セットのホーミングレーザーを合計5セット発射され、再び熔岩の波が襲ってくる。そして画面奥から手前に火柱が流れてきて、さらに途中からは竜巻状の太いレーザーも飛んでくる。この火柱とレーザーはソードでのみ破壊できるぞ。2度目の波のあとは、火柱と竜巻状レーザーのみの攻撃となるので、ここからが反撃のチャンスだ。地面に見えるコアを狙い撃ちしながら、レーザーはかわし、邪魔な火柱はソードで破壊していこう。



↑敵の体力が減ると、白い火柱が最大3回出現。引きつけてからこれをソードで斬れば“POINTアイテム”が出る。見逃すな。

### VS. 第三形態

第二形態を倒すと、カチュアは再び姿を現す。微妙な時間差で撃ってくる6発のホーミングレーザーは、最初の誘導が重要。第二形態を倒したらすぐ、左右どちらかの画面端にいく。1発目のレーザーをギリギリまで引き付けたら、一気に反対側の画面端へ移動。あとは、弱点である顔を狙ってショットを撃ちながら、撃ってくるレーザーを引きつけて画面端へ……という往復をくり返せばいい。照準をロックオンにすれば回避に集中できるので、慣れるまではロックオンでの戦いがオススメだ。



←レーザーを食らったら再度画面端へ移動して誘導し直そう。

## スコアシステムと稼ぎのポイント解析

本作は、クリアー後の楽しみとして“スコアアタック”がある。ハイスコアへの挑戦は自分自身との戦いではあるが、点数稼ぎが熱く作り込まれている本作でスコアタックをしないのは、非常にもったいないとも言える。そこで、スコアに関係するシステムと、稼ぐうえでのポイントをまとめたので、各ステージ攻略に添えた“稼ぎへの道しるべ”と合わせて参考にしてほしい。

### HIT数について

ステージのボスを倒すたびに、HIT数×1000点のボーナスが入る。ここで重要なのが、ステージを持ち越して加算されるところだ。つまり、ステージ0-0での1HITが、最終的には1000点×総ステージ数の違いとなって現れるのである。仮に、『罪と罰』が全10ステージ構成だとすると、ステージ0-0での1HITは、全面クリアー時には10000点に、10HITは10万点に相当することになる。1HITの重みを認識して臨んでほしい。



←1-3の火柱は、破壊してもHIT数は加算されない。

結論　倒せる敵、壊せる物はすべて撃って撃って撃ちまくるべしッ!!

### POINTアイテム

“POINTアイテム”は取り続けることで得点が上がり、最終的にはひとつ50000点になる。サキがダメージを受けると1000点に戻るが、取るのが間に合わず一定時間が経過して消えた場合は得点は戻らない。また、“POINTアイテム”が必ず出るところとそうでない場所があり、後者は体力が満タンなら“POINTアイテム”、体力減少時は“体力回復アイテム”が、残り時間が50以下だと“TIMEアイテム”が出る。



←理想はずっとノーダメージで進む、ということである。

結論　危険を冒して無理に取るより、見逃すほうがリスクは低い!!

### 撃ち込み点とは？

敵や壊せる物にダメージを与えるごとに得点が加算されるが、これは本誌では“撃ち込み点”と呼んでいる。ダメージの高い攻撃ほど撃ち込み点は高くなるので、カウンターアタック→ソード→マニュアルショット→ロックオンショットの順に高得点となる。しかし、カウンターアタックとソードは攻撃力が高すぎるため、威力と撃ち込み点のバランスを考えるとマニュアルショットがベストということになるのだ。



←ロックオンでは倒すのに時間がかかり、稼ぎには不向き。

結論　ショットは常にマニュアルでプレイ　ソードは固い敵など状況限定で使え!!

### 稼ぎのポイントは？

総括的な話となるが、まず、HIT数はひとつでも多く増やすことが重要。つぎに、“POINTアイテム”を出したが、敵の攻撃が激しくて取れない、という状況では素直に無視したほうがいい。ダメージを受けると“POINTアイテム”が1000点になり、50000点に戻すまでに約46万点のロスが出るからだ（下記の表参照）。極限までの稼ぎをしていれば、無理してでも取る（＝失敗したら即リセット）というのもやむなしだが……。なお、「体力が満タンでも、残りTIMEが50以下ならTIMEアイテムが出現する」という通常の法則があてはまらない場所もあるらしい（ステージ1-3までにはない）。参考までに、攻略担当のライター菅原が出したスコアを掲載しておく。ノーダメージでかなり稼ぎ、ステージ1-3をクリアーした時点での数字である。

| 個数 | 獲得得点 | 個数 | 獲得得点 |
|---|---|---|---|
| 1個目 | 1000点 | 9個目 | 19000点 |
| 2個目 | 1500点 | 10個目 | 23500点 |
| 3個目 | 2500点 | 11個目 | 28500点 |
| 4個目 | 4000点 | 12個目 | 34000点 |
| 5個目 | 6000点 | 13個目 | 40000点 |
| 6個目 | 8500点 | 14個目 | 46500点 |
| 7個目 | 11500点 | 15個目 | 50000点 |
| 8個目 | 15000点 | | |

13892633



←今回の紹介範囲では、理論値の上限にかなり近いか!?

結論　ノーダメージクリアーは最低条件　あとはミスを減らしていけばオーケー!!



# 攻略特集第2弾

年末期待の3Dアクションをステージ3まで徹底攻略！ 懇切ていねいなマップで、謎解きが苦手なキミもばっちりクリアーだ！

# バンジョーとカズーイの大冒険2
BANJO-KAZOOIE

N64ゲーム徹底解析

●任天堂 ●2000年11月27日発売 ●価格 6800円(税別)


## しんせつマップでステージ3までを大攻略!

クマのバンジョーとトリのカズーイの凸凹コンビが、豊富なアクションを駆使する大冒険が始まるよ。シリーズ2作目となる今作では、前作でやっつけた魔女の"グランチルダ"がかわいらしい(?)妹たちや子分のクランゴの力で大復活するんだ。のんきに遊んでいたバンジョーたちはまたその悪事に巻き込まれちゃう！

キミの前に立ちはだかるダンジョンやイベントはますますパワーアップ。さらに注目は登場するキャラクターたちのアクションだ。敵味方問わず、個性のある動きで迫り来るぞ！

バンジョーとカズーイ、さらにマンボやウンバの力を合わせて難関を乗り越えろ！ それではそろそろレッツプレイ！




このゲームの主人公バンジョー。"ダバ"という奇声がすてき。

バンジョーのリュックに巣くう鳥カズーイ。ピーコもびっくりの毒舌。

マンボ・ジャンボ。ガイコツです。岩を浮かせたり不思議な力を使う。

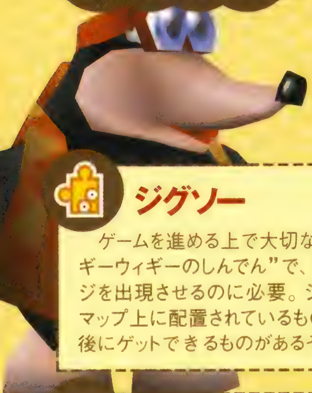
ゲーム開始早々死んでしまうボトルズ。前作で人気がなかったのか？

グランチルダ。どこからどう見ても魔女です。悪さにかけては世界一。

悪いやつだけど、どこか憎めないクランゴ。所詮下っ端ですな。

死んだボトルズに変わって、いろんな技を教えてくれるジャムジャー。

しゃべる不思議な本チイト。バンジョーたちの手助けをしてくれる。



## これは重要！見逃すな！

### ジグソー

ゲームを進める上で大切なアイテム。"ジギーウィギーのしんでん"で、新しいステージを出現させるのに必要。ジグソーには、マップ上に配置されているものと、イベント後にゲットできるものがあるぞ。



←集めないと先に進めない。まずはゲット。

### オンプ

必要な数の"オンプ"を集めて、ハッチの中に隠れている"ジャムジャー"に持っていくと、バンジョーとカズーイに新しいアクションを教えてくれる。"ト音記号のオンプ"は1個で"オンプ"20個分に換算される。



←集めたら近くのジャムジャーへ渡すべし。

### ページ

"グランチルダのとりでで"の中にいる話す本"チイト"に渡すアイテム。5枚集めるごとに"チート"と呼ばれる魔法を教えてくれる。持ち物の数が増えたり、いろいろ便利な効果が多いので、全部集めるようにしよう。



←ある程度集めたら、チイトに渡しておく。

### ジンジョー

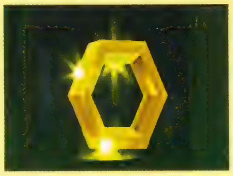
"ジンジョーむら"の住人。グランチルダの妹たちが、ドリルマシンでむらをめちゃくちゃにした際に、ステージ中に逃げ散った。同じ色のジンジョーを必要な数だけ集めると、ジグソーがもらえるようになる。



←マップ上で声をかけてくるのだ。ハイハイ。

### ハニカム

リング状のアイテム。暗闇でもキラキラ光っているので見つけやすい。集めて"ハニーBのいえ"に持っていくと、エネルギーゲージを1個アップしてくれる。建物の影や、柱の上など注意深く捜していこう。



←エネルギーは大切。さくっと集めましょう。

### ジャムジャー

前作で登場したボトルズの兄。新しいアクションを教えてくれるナイスなもぐら。岩が壊せないとか、壁をよじ登れないなど、困ったときにはジャムジャーを捜してみよう。話しかけるとダメージを回復してくれる。




←マップで確認。必要なアクションをゲット。

# 【TUTORIAL クルクルやまのふもと】

冒険はここから始まる。敵も少なくいろんなアクション(操作)を試すステージだよ。緑や赤のジャンプ台、水中での泳ぎかたや潜りかた、赤いハネの使いかたなどを練習しよう。また冒険中に何度か来ることに。

**アイテム紹介**

ジャンプ台で使うと、びゅーんと空を飛べる便利なアイテム。

無敵状態になる頼りになるアイテム。使うタイミングを考えよう。

カズーイが使うたまご。火や爆弾などの効果を持つものもある。




## A まだ助けられないけど・・・

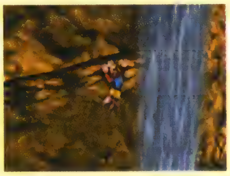
岩の下から助けを求めるあわれな金魚の"ロイステン"。最初に遭遇するのだが、助けるためには"くちばしドリル"のアクションを覚えなければならない。ステージ2にいるジャムジャーから教えてもらう。




←しかしどうして金魚がここにいるんだ？

## B 滝の裏はやっぱりあやしい〜

この場所には、マップ中央の"クルクルやま"の頂上から、"赤いハネ"を使って行こう。滝の裏には、また小さな滝があって、写真のように壁の亀裂にしがみついて登る。壁にしがみつけるようになってから行こう。



←序盤なのでついつい見逃しがち。要注意だ。

## C 集めた"ページ"はココに！

"グランチルダのとりで"にいる話す本"チイト"は、なくしたページを捜しているようだ。集めた5枚のページごとにひとつ魔法を教えてくれるぞ。けっこう重要なので、集めたページは持ち寄るべし。




←ずっとパタパタ浮かび、たたずんでます。

## D 対決クランゴ！！

前作でおなじみの、グランチルダの子分"クランゴ"との対戦！　攻撃方法はいくつかある。とりあえず落ち着いて、体当たりやちょっと離れてからのタマゴ攻撃を使おう。薬品攻撃は右や左に交わすとしのぎやすい。




←とりあえずこのマップでのボス戦の相手だ！

## E 鉄格子はこう壊せ！

鉄格子の中には"バンジョーとカズーイのロムカセット"が置いてある。鉄格子は"ばくだんエッグ"を使うと壊しやすいぞ。ソフトを攻撃するとタマゴになるので"ヘッギーのたまごやしき"に持っていこう。



←クルクルやまの頂上からよく見えるぞ！

## F クセのあるジャンプに慣れろ

緑のジャンプ台。このさき何度も出てくる便利ボタン。通常よりも高く飛ぶことができる。何もないような場所にこのボタンが出てきたら、近くに重要なアイテムが置いてある可能性あり。ジャンプに慣れろ。



←ジャンプ台の上でより高くジャンプだ。

**コレ聞いているといいことあるよ!!**

なんだかまたまた強引に冒険が始まっちゃった感じだワ。"クルクルやまのふもと"は、とりあえず操作に慣れるまで遊んでみればいいかもね、っていう感じのマップなのヨ。飛んだりしてみてね。

# 【HOME AREA マジョあいらんど】

複数のエリアから構成されているこのエリア。重要アイテムの"ジグソー"を集めたら、つぎのエリアを開くための場所"ジギー・ウィギーのしんでん"に持っていこう。それぞれの位置関係を忘れずに。

**アイテム紹介**

エネルギーをひとつ回復するはちみつ。敵を倒しても手に入る。

オンプ20個分。ゲットしてジャムジャーから技を教えてもらおう。




## A 大扉を開けろ!

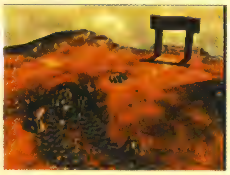
単純だけど、意外に気づかない人が多いかも。扉の開け方は、扉の上にある印に向かって写真のようにファイアーエッグを発射すればオーケー。手前のサイロの山からじっくり狙うといい。扉のさきは"はやしエリア"だ。



←ファイアーエッグでガンガン打ち込め!

## B ジンジョーは岩の下!?

このマップ上のジンジョーは、写真中央の岩の下にいる。初めてこの場所に来たときには、この岩をどうすることもできないので、"キラリンこうざん"にいるジャムジャーから"くちばしドリル"を教えてもらおう。



←ハイハイ! ここだよ〜。早く気づいて〜。

## C 面倒くさがらず話しかけよう

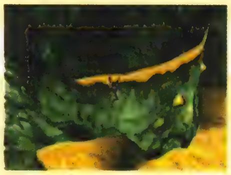
登場するキャラクターたちには面倒くさがらずに話しかけよう。たとえば"ボトルズのいえ"にいる"ゴグルス"はCボタンで画面をズームできる便利なアイテムをくれるぞ。ぜひゲットしておきたいものだ。



←変な外国人タレントを思い出しますな。

## D 壁の亀裂に注意!

マップ上のあの場所に行けないよ〜、と困ったときには、壁を注意して見てみよう。亀裂やパイプなどを発見できればそれが答え。しがみついて移動しよう。しがみつきは"ジャムジャー"から教えてもらおう。



←けっこう見落としがちだから要注意!

**コレ聞いているといいことあるよ!!**

ハッチの中にいるもぐらのジャムジャーに会って、壁にしがみつくアクションを早めに覚えておくのをおすすめするワ。それから、壁にしがみついてからもBボタンで攻撃できるのヨ。

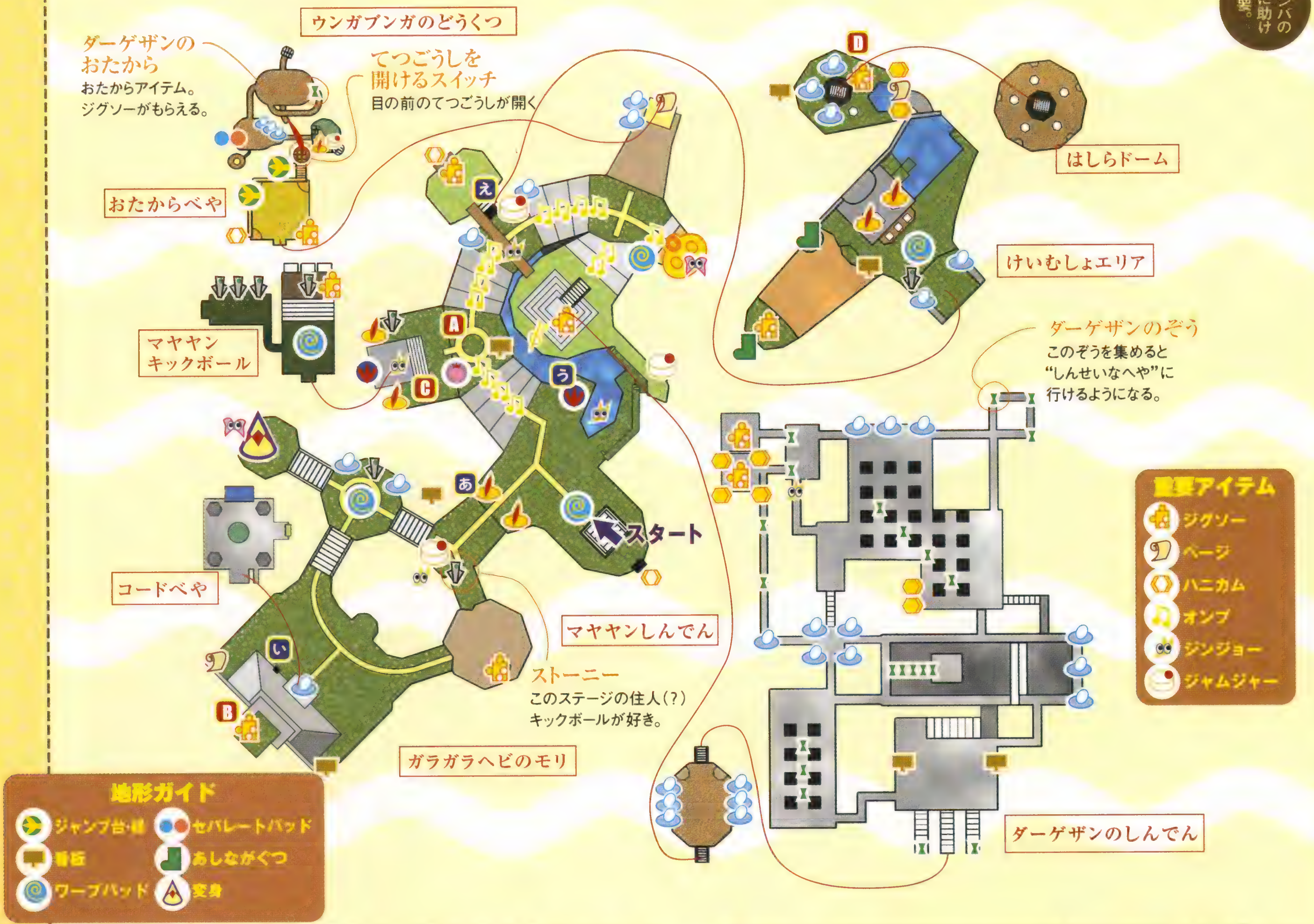


# 【STAGE 1 マヤヤンしんでん】

**アイテム紹介**

グローボ。ウンバのテントや、マンボに助けを求める際に必要。

本格的な最初のステージ"マヤヤンしんでん"。"マンボ"や"ウンバ"の使用法を覚えよう。
それからいろんな技を教えてくれる"ジャムジャー"がこのステージから出現。マップでよく確認しておこう。




## A 行け!ゴールデンゴリアテ

あからさまに目立っている金色の像! マップ上のあ～えの開かない扉を蹴り壊すことができるぞ。写真の位置で"マンボ"で呪文を唱えると、ゴリアテを動かすことができるようになるぞ。



←昔なつかしのアニメを思い出します……。

## B 静かに歩きましょう。

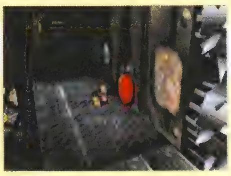
ジグソーのそばですやすや寝ている大きなヘビ。近よるとすぐさまジグソーを飲み込んでしまうのだ。1ヵ所だけ緑の色が違う写真の位置から登って、忍び足で歩けばみごとジグソーをゲットできるぞ。



←3Dスティックをそっと傾けてゆっくりと。

## C キックボールに参戦!!

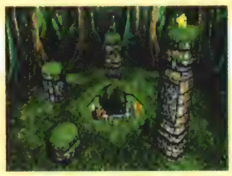
バンジョーとカズーイでいるときには、ウノゴパズちょうかんが入り口から入れてくれない。ウンバのテントでストーニーにしてもらい、中に入ろう。キックボールの試合で3回勝つとジグソーをゲットできるぞ。



←なぜか正体はバレていないようなのだ。

## D このジグソーはこう取れ!

柱の上のジグソー。写真中央の岩を"くちばしドリル"で壊して地下に行こう。地下に突き出ている柱を、ジグソーのある柱から順に体当たりやタマゴで攻撃すると、反時計回りにジグソーが移動してゲットできる。



←まずは中心にある岩を壊していこう。



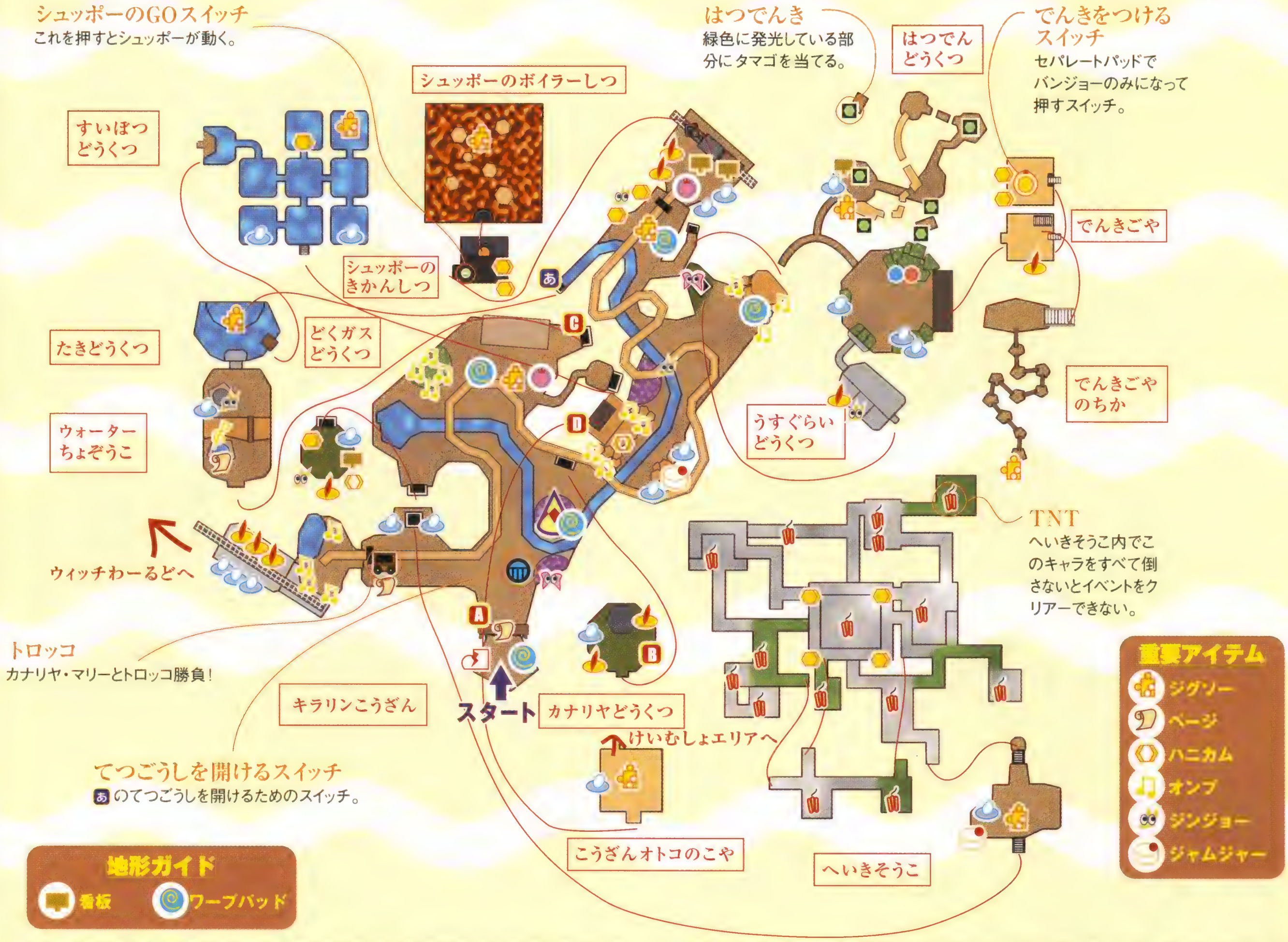
**コレ聞いているといいことあるよ!!**

意外と手こずらせてくれるキックボール大会。赤いボールを敵のゴールに蹴る作戦が僅差で勝つ秘訣なのヨ。試合はやり直しがきくから、何度もチャレンジしてみてネ。



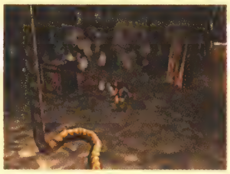
# 【STAGE 2 キラリンこうざん】

キラキラ光る鉱物を採掘していたと思われる鉱山ステージ。いよいよ本格的なアクションが問われることに。部屋数も多いのでマップで位置を確認しておこう。基本はカズーイでプレイがオススメ！。




## A 最短ルートで走り抜け！

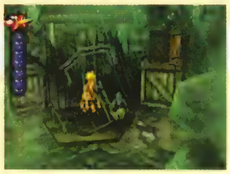
"キラリンこうざん"に降りてすぐの写真の場所にある箱を壊してシューズをゲット。これを履いたあとに、ここのスイッチを押して、マップ あ に開くどうくつを目指して走ろう。最短ルートです速く走れ！



←シューズを取ったら即ダッシュでゴーだ！

## B とにかく連打！トロッコ勝負。

"カナリヤどうくつ"に閉じ込められているマリー。カズーイのくちばし攻撃で檻を壊して助けよう。助けたあとはトロッコ競争。勝つとジグソーをゲットできる。続けて2回勝つと今度は"ページ"がもらえるのだ。



←毒とカナリヤ。どうしてここに……？

## C クラッシュごやでジグソー回収

動きの激しいこのポイントでは、ベルトコンベアーに乗って、障害物をうまく避けながら奥に進もう。画面左奥の写真の位置で赤いスイッチを押してから、こやの前でマンボで呪文を唱えればジグソーゲット！



←体当たりしてスイッチをオンにすべし！

## D こうざんオトコの悩み。

オーゴン・ビルの相棒、ジルベルタを"けいむしょエリア"から助けよう。建物の扉は、"星"、"月"、"太陽"のスイッチを決められた順番で押すと開く。順番は"けいむしょエリア"のストーニーが知っているぞ。



←左の鉄格子からその先を覗いてみよう。



**コレ聞いているといいことあるよ!!**

Zトリガー＋Cボタンユニット左であたいにチェンジできるワ。ジャンプ力といい、走る速さといい、何かとバンジョーよりも便利なのヨ。急な坂道はあたいにおまかせネ。



# 【STAGE 3 ウィッチわーるど】

最初からすごくにぎやかな遊園地のステージ。予想どおり各アトラクションに挑戦して成功するとジグソーをもらえるパターンが多いのだ。敵が多く攻撃も激しいから注意したい。ロープや扉などの上に乗ってみよう。




## A ハンマー・ベルの打ちかた

高くジャンプして踏んづけても、なかなかてっぺんのベルを鳴らせないよね。ここは“ばくだんエッグ”+“くちばしドリル”など、複数のアクションを組み合わせて挑戦だ。うまくベルを鳴らせたら、ジグソーゲットだ。



←縁日なんかで見かけることの多いアレね。

## B ウンバのテントに行く方法

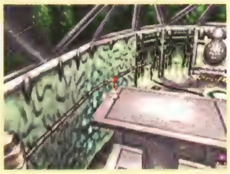
写真のようにドアの上に“乗る”ことができるのを知っていたかな? 目の前の亀裂に飛び移った上にウンバのテントがあるぞ。このアクションはロープウェイのロープなどでも使うことができるので試してみよう。



←こんなとこにだって乗れちゃうんですよ。

## C UFO乗り場へ

UFO乗り場へ行くには、写真の位置から壁に向かってジャンプしつつ、パイプに捕まろう。その際に2回目のジャンプを長く押すと滞空時間が長くなってラクだ。これまでに覚えたアクションなどでさくっとこなそう。



←思い切って勢いよくジャンプしてみよう!

## D チケットは間違いなくゲット!

マップ上の4ヵ所にいるスロットマシンを倒すと、初回のみチケットを落とす。このチケットを4枚集めて、マップ中央のボスのテントに行こう。ただしボス戦は“エアーエッグエイム”を覚えてからでないとダメ。



←先読みして攻撃してくるので要注意。

**コレ聞いていると いいことあるよ!!**

今回はさきのステージに行って初めて解けるイベントが多いのヨ。だからひとつのステージで立ち止まっているだけじゃなく、どんどんさきにすすんじゃうのがいいわネ。進め〜。



# 攻略特集第2弾

今回は旅立ち編クリアーまでと、激闘編の序盤を攻略だ。VSバトルはパーツをいっぱい揃えてからプレイしたほうが絶対楽しいぞ!

# カスタムロボ V2

CUSTOM ROBO V2

N64ゲーム徹底攻略

●任天堂　●2000年11月10日発売　●価格 6800円(税別)　© 2000 NOISE(Marigul)

## 前号までのシナリオ

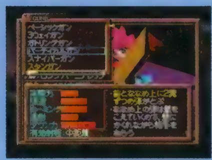
カスタムロボ"レイII"をプレゼントで手に入れた主人公は、ロボステーションでゲンタとタイヘイに出会う。彼らに引っ張り回されながらバトルの経験を積み、その才能を次第に開花させていく。ヤイバ、ジロウ、ユリエといった凄腕コマンダーたちとの戦いを経て、一流コマンダー養成所"タクマ塾"の門を叩いた主人公たちは、そこで謎の組織"ゴライアス"と遭遇。思いもかけぬ戦いに巻き込まれていくのだった……。



↑最初は平和に、バトルをしていたのだが……。

## 旅立ち編 ファミ通64+編集部 オススメのパーツ

ここまでの段階で持っているパーツと、旅立ち編クリアーまでに入手できるパーツのなかで、とくにオススメのものを10個ピックアップしたのが下の表。これらのパーツを基本に、より効果的なカスタマイズを自分なりに追求していくといいだろう。また、相手のカスタマイズやホロセウムに合わせてマメにパーツを変えていくことも重要なポイントだ。つねに自分が有利に戦えるカスタマイズを目指して、いろいろなパーツを試してみよう。



↑序盤で手に入るパーティカルガンは、かなり重宝するぞ。

| 装備箇所 | パーツ名 | 解説 |
|---|---|---|
| ロボ | ロビン | 高い機動力がウリの地上戦ロボ。防御力が低く、相手のガンにかすっただけでダウンしてしまうのが欠点だが、地上戦メインならこのロボで決まり。 |
| ロボ | ジャベリン | 空中ダッシュ中に無敵になるステルス機能を持ったロボ。空中戦メインでいくなら、このロボで逃げ回りつつ戦うのがベスト。 |
| ガン | パーティカルガン | 山なりに弾が飛び、射程距離も長いのでどんなホロセウムでも使えるガン。とくに障害物の多いところで活躍するぞ。 |
| ガン | ホーネットガン | ホーミング性能が高く、至近距離で5発当てるとかなりの威力。ハイジャンプ中の相手に当たりにくいのが欠点だが、強力なガンである。 |
| ボム | ジェミニボムP | 自分を中心に、左右の斜め前方へボムを2発同時に発射する。相手の動きを封じるように使え、爆風が高く上がる点も使いやすい。 |
| ボム | ウェーブボム | 爆風が障害物をすり抜けるので、壁越しに攻撃が可能。障害物に隠れるように動くところへ、先読みで撃ち込めば高確率でヒットが望める。 |
| ポッド | シーカーポッドG | ホーミング性能が高く、爆風が高く上がるので対地、対空どちらにも使える万能ポッド。逃げる相手の移動先へボムを撃つべし。 |
| ポッド | スパイダーポッド | ゲーム中盤以降は、このポッドをバラまきつつ逃げる作戦が効果的。3個まで出せるので、壁を作るように配置して相手を誘い込むといい。 |
| レッグ | フォーミュラーレッグ | 移動速度が早くなるレッグ。コテングからスタビライザーレッグをゲットするまでは、地上戦カスタマイズのメインレッグはコレ。 |
| レッグ | ロングバーニアレッグ | 空中戦カスタマイズの基本レッグ。空中ダッシュ、多段ジャンプの飛距離が伸びるので、"逃げ"にも"攻め"にも活用できる。 |

# 旅立ち編後半　シナリオ攻略

## ゴライアスを追え!!

ここからは、旅立ち編後半のポイントとなるバトルを中心に攻略していくぞ!! ゴライアスのさいみんチップによってさらわれた、タクマ塾の生徒たちを追った主人公は、操られているトラジらと戦うことに。バトル後、ユリエがツルギの背中にしかけた発信器のおかげで、アジトを突き止めることができたのだ。

### BATTLE 1 VSトラジ

Vコマンダー試験で戦ったときよりもさらに強くなっている。ここではロボをロビン、ポッドをスパイダーポッドにして、ポッドを撃ちまくりつつ逃げるのがベスト。敵の空中ダッシュからの接近にはとくに注意しよう。




↑空中ダッシュで先回りしてくるので、うまくかわせ!!

### BATTLE 2 VSツルギ

ゴライアスの力に魅入られ、違法パーツを装備したツルギと戦う。ダメージゾーンに注意しながら、シーカーポッドとウェーブボムで攻撃していけば楽勝。勝利後、ツルギたちの兄ケンゴが生きていることを知る。




↑スパイダーポッドをバラまきつつ逃げるのも有効だ。

### BATTLE 3 VSやみ戦士

相手がシーカーポッドを装備しているので、空中戦は危険。ロビン&スパイダーポッドで逃げつつ攻撃するといい。勝利後、洞窟を見つけて奥へと進むと、落とし穴に落ちてしまう。そして落下した先には……。




↑おなじみのスパイダーポッドパターンが安全かつ効果的。



とにかくダメージゾーンに突っ込まないように注意すれば、それほど手強い相手じゃないぞ!

## ゴライアスのアジトへ潜入!!

落とし穴の先は、なんとゴライアスのアジト。仲間たちとはぐれてしまったが、アジトへの潜入は一応成功した。バトルは合計で7回。なかでも手強いのはここに挙げた3バトルだ。また、アジト内を移動する必要があるが、ルートは一本道なので悩むことはないぞ。ゲンタといっしょに奥へと進んでいくと……。

### BATTLE 1 VS やみ戦士

アジトでの最初のバトル。このやみ戦士は空中戦タイプなので、シーカーポッドが有効。ポッドを撃ちつつ、バーティカルガン&ウェーブボムで障害物ごしに攻撃するといい。ダメージゾーンに飛び込まないよう注意すること。



シーカーポッドで逃げ道をふさぐ!!

←シーカーポッドが命中したらボムとガンでコンボを狙え!!

### BATTLE 2 VS タクマ塾 男子生徒

さいみんチップで操られている男子生徒とバトル。地面がベルトコンベアになっていて、止まっているとダメージゾーンに落ちてしまう。ロボを空中戦に強いジャベリンにし、落ちないように注意しながら戦おう。



ベルトコンベアーに要注意!!

←ダメージゾーンに落ちると大ダメージを受けてしまうぞ!!

### BATTLE 3 VS やみ戦士

7戦目のバトル。3つのエリアを移動しながら戦う特殊なホロセウムなので、最初は戸惑うことだろう。相手は空中戦タイプなので、サテライトポッドを撃ちつつ、レイフォールガンをスライドショットして攻撃だ。



変化するフィールドにまどわされるな!!

←移動しつつガンを撃つスライドショットで、物陰から攻撃

面倒でも、相手のカスタマイズに合わせて、こちらもマメにカスタマイズすることが大切だよ

## 仲間たちと合流、そして

バリアの先にはタクマがいて、無事を確認するとひとりで先へ行ってしまう。奥へと進むとユリエが遠隔操作しているロボが現れ、タイヘイとともに捕まったことを教える。ここでは合計12回のバトルがあるが、ほとんどがやみ戦士と自律機動型ロボなのでそれほど手強くはない。そのぶんボス級の相手が強い!!

### BATTLE 1 VS やみ戦士

2戦目、小部屋の右側のやみ戦士がやっかい。ホロセウムが背景の見えない"ダークスター"なので、障害物に引っかかりやすい。ロボを防御力の高いカーライルにし、レイフォールガンで見えない壁越しに攻撃だ。



見えない障害物ごしにレイフォールガンで攻撃!!

←ボムも、壁をすり抜けるウェーブボムにするといいぞ。

### BATTLE 2 VS コテング

違法パーツのコテングガンが強力。攻撃範囲が広く、射程距離も長いので、ロビン&シーカーポッドで逃げまくるのがベスト。ダメージゾーンに突っ込まないように注意しながら、粘り強く逃げつつ攻撃しよう。



ダメージゾーンに注意しつつシーカーポッドをバラまく!!

←ポッドが命中したら、ガンとボムでコンボを決めろ!!

### BATTLE 3 VS ホムラ

自律機動型ロボの開発者ホムラとのバトルは、ホロセウムのまわりがすべてダメージゾーンになっている。そのため下手な移動は危険なので、防御力の高いカーライル&バーティカルガンで正面から戦うといい。



下手に移動せずに慎重に攻撃!!

←ホムラはウェーブボム、ポッドはシーカーポッドがオススメだ。

ダメージゾーンに囲まれているホロセウムでは、機動力よりも防御力の高いロボがオススメよ

## 最終決戦!! 五重の塔

無事に仲間たちと合流した主人公はホムラを倒すが、自律機動型ロボの集団に囲まれてしまう。タクマの指示で、仲間たちがロボを足止めしている隙に、主人公はひとり先へ進むことに。闘技場の奥には五重の塔があり、ゴライアス三人衆のひとり、ボロンジを追って塔の中へ。そこにはコテングが待ちかまえていた。

### BATTLE 1 VS ボロンジ

1階のコテング戦は、ロビンにバーティカルガンを装備して相手のガン攻撃をかわしつつ、自分のガンを撃ち込んでいく。2階のボロンジ戦は、移動先に落とし穴があくという特殊なホロセウムでバトルとなる。



落とし穴に注意しつつスライドショット!!

←ロビン&レイフォールガンでスライドショットだ!!

### BATTLE 2 VS タクマ

3階ではジロウ、4階ではツルギたちと戦うが、とくに手強い相手ではない。強敵は5階のタクマ。ロビン&スパイダーポッドで逃げていると、空中ダッシュで先回りしてくるので、そこへショットガンを撃ち込もう。

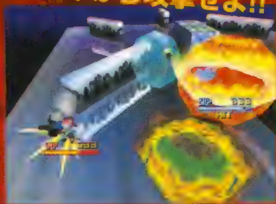


ショットガンをカウンターヒットさせろ!!

←空中ダッシュ後、ガンを撃たれるまえにショットガンで攻撃

### BATTLE 3 VS ロウガ

とある理由で戦うことになったタクマを倒すと、三人衆のボス、ロウガとバトル。氷で滑るホロセウムなので、ロボを独眼爺にして空中からサテライトポッドで攻撃だ。ロウガを倒すと衝撃の事実が明らかに……。



空中から攻撃せよ!!

←戦いはこれで終わりではない。このあと驚きの急展開が!!

ガンやボムを撃つと隙ができる。逃げ回るときは、欲を出さずにポッドだけを撃ち続けて粘れ!

# 一流コマンダーへの挑戦!! 激闘編

## 真のコマンダーを目指すキミへ

さて、旅立ち編をクリアーしたキミは、沢山のパーツをゲットして、コマンダーとしての腕前も上がったことだろう。では、いよいよお待ちかねの、『カスタムロボV2』の本番ともいえる激闘編をプレイしてみよう!!



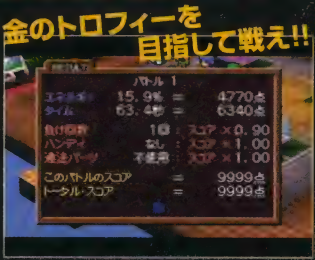
↑果てしないバトルがキミを待っているぞ!!

**POINT!!**

1. ステージごとにルールがある
2. スコアアタックができる
3. 新たなパーツが多数登場

## 激闘編の進めかた

激闘編は、区切られたエリアにいくつかのバトルステージが用意されていて、ひとつのステージで5〜6回のバトルが行われる。各バトルではスコアが算出され、勝利時の残りエネルギーやタイムが多いほど高い得点が得られるのだ。各ステージにはノルマスコアがあり、スコアに応じてトロフィーが貰えるぞ。




↑試合内容がスコアという形で評価されるので、手を抜いたバトルはできないのだ。

## もしかして違法パーツが使用可能!?

左にあるスコア画面の写真で、気になる項目があることに気づいたかな? “ハンディ”の下をよく見てみよう……“違法パーツ”!? これはもしかして、激闘編では、違法パーツが使えるのではないだろうか。画面を見る限り、スコアに影響があるようなので、使うと減点されるなどのペナルティがあるのかも。うーん、気になる!!




↑どの違法パーツも超強力だったよね。使えるなら絶対に使ってみたい!!

## 激闘編ではトレーニングができる

激闘編では、ひとつのバトルステージをクリアーするごとに、つぎのステージに挑戦できるようになる。ただし、旅立ち編と違い、1度クリアーしたステージには何度でも挑戦することが可能だ。すべてのステージで金のトロフィーを獲得しよう! また、ステージごとに3種類のバトルルールのいずれかが設定されている。つまり、トレーニングテーマを決めて戦うことができるのだ。

**ノンリミット・バトル➡** すべてのパーツを使うことができる。ホロセウムに合わせて、いちばん得意なカスタマイズでバトルすればオーケーだ。

**パーツとりあげバトル➡** バトルに勝つごとに使えるパーツが減っていく。使いなれているパーツは、相手の強くなる後半戦まで温存しよう。

**パーツレンタル・バトル➡** あらかじめ用意されたパーツを使って戦う。ただし、1度使ったパーツは再度使えない、といった追加ルールがある。

## 今回攻略する8つのステージ




## ゲンタのバトルフォート

**バトルルール➡ノンリミット・バトル**

バトルは全6戦で、ヤイバやトラジ、ユリエといったおなじみのメンツが相手。さすがに激闘編とはいえ、最初のバトルステージなので相手の強さは旅立ち編の中盤程度。得意のカスタマイズで、思う存分バトルを楽しもう。唯一手強いのはゲンタで、スナイパーガンという弾速のとても速いガンを装備している。障害物の隙間を狙って撃ち込んでくるので、壁から壁へと移動するときはゲンタのガンにとくに注意しよう。



↑まだまだ序の口。地上戦、空中戦どちらでも得意のカスタマイズで暴れてやろう!!

**ゲットできるGOODなパーツ**

6体のロボとスナイパーガン、トマホークボムGがゲットできる。まずは各ロボの性能を、試し撃ちで操作して確認だ。



まずは腕試し。自分の得意なカスタマイズで挑め!

## シンイチのコテージ

**バトルルール➡パーツとりあげバトル**

ここでのバトルは全5戦。カリンやカトレアなど、前作『カスタムロボ』をプレイした人にはなつかしいコマンダーが相手だ。そろそろ相手も手強くなるが、それにも増してここではバトルルールが“パーツとりあげバトル”なのがやっかい。同じパーツは1度しか使えないので、バトルごとに違うカスタマイズをする必要がある。得意なカスタマイズは4〜5戦目に持ってくるようにして、最初はあまり使わないパーツで戦っていこう。



↑シーカーポッドなどメインのパーツは後半戦で使うように調整していこう。

**ゲットできるGOODなパーツ**

4戦目のジェイクからスピードポッドPが、5戦目のシンイチからライトアークガンをゲットできる。どちらも強力!!



フォフォ。弱いパーツから使っていくのが基本じゃよ

## タイヘイのコテージ

バトルルール➡パーツとりあげバトル

ここでのバトルも全5戦、バトルルールはパーツとりあげバトルとなっている。3戦目のケンゴはライトアークガンなど、壁越しに攻撃してくるカスタマイズなので、こちらも同じガンやウェーブボムなどで対抗しよう。5戦目のタイヘイはVレーザーガンとトマホークボムBを乱射してくる。サテライトポッドをバラまきつつ、障害物越しにレイフォールガンを小ジャンプから撃っていこう。下手に動くとガンの餌食になるぞ。



⬆タイヘイ戦はポッドで壁を作って、小ジャンプ攻撃でエネルギーを減らしていこう。

**ゲットできるGOODなパーツ**
3体のロボと、クレセントボムC、Vレーザーガンをゲット。Vレーザーガンは地上戦タイプの相手にかなり有効だ。

**壁越しに攻撃できる武器をメインに戦っていけ!!**

## 決戦! バトルスクウェア

バトルルール➡ノンリミット・バトル

伝説のコマンダー・マモルの妹、ユリエとのデート権を賭けた、全6戦のバトル。3戦目のツルギはサテライトポッドをバラまきつつ、壁越しにレイフォールガンで小ジャンプ攻撃。4戦目のタクマはシーカーポッドを撃ちつつ、ロビンなど機動力のあるロボで攻撃をかわしていこう。6戦目のマモルはガンとボムを撃ちながら突進してくるので、ロボをカーライルにしてスナイパーガン&シーカーポッドPで正面から正々堂々戦うのだ。



⬆マモル戦は、停止したままガンとポッドを連射し合えば勝てる。ガチンコ勝負だ!!

**ゲットできるGOODなパーツ**
4体のロボとレフトウェーブボムがゲットできる。なかでも、ジャベリンのスピードアップ版と言えるスピアがGOOD!!

**攻撃の隙を狙われないように、ポッドメインで戦おう**

## カリンのコテージ

バトルルール➡パーツとりあげバトル

バトルは全6戦で、相手は全員近距離戦カスタマイズで勝負を挑んでくる。機動力のあるカスタマイズが有効だが、パーツとりあげバトルなので使っていく順番を考えよう。ロボはロビンやフレアなどスピード型を選び、スパイダーポッドやシーカーポッドをバラまきつつ逃げる。そして相手が接近してきたら、ショットガンやスナイパーガン、ドリルガンといった弾速の速いガンで攻撃、とくり返すのだ。スピードで上回れ!



⬆相手が接近後、攻撃してくるまえにすばやくガンを撃ち込めるかが勝負のポイントだ。

**ゲットできるGOODなパーツ**
3体のロボと、スタンガン、ナックルガンをゲット。スタンガンは連続して撃つと、8発(16ヒット)ものコンボになる。

**相手の近距離戦カスタマイズのパターンは参考になるぞ!**

## リヒトのちょうせん

バトルルール➡パーツレンタル・バトル

バトルは全6戦で、初めてパーツレンタル・バトルで戦うことになる。リヒトの用意したガンのみを使い、さらにレッグパーツ以外は、1度使ったパーツは使えなくなる、という厳しいルールだ。用意されるガンはどれも遠距離攻撃型なので、ここでのカスタマイズも機動力をいかして間合いを取れるタイプがいい。ロビンやディッキーで、シーカーポッドやスパイダーポッドをバラまきつつ、スライドショットで攻撃していこう。



⬆4戦目のアイスバーンはジャベリンなどで空中から攻撃したほうがいい。

**ゲットできるGOODなパーツ**
4体のロボと、ジャンピングポッドG、デルタボムをゲット。デルタボムは壁越しに攻撃でき、相手の動きを封じていける。

**遠距離タイプのガンは、障害物の隙間を狙って撃て!!**

## ジェイクのバトルフォート

バトルルール➡ノンリミット・バトル

全5戦のノンリミット・バトル。3戦目の少女はライトアークガンを使ってくるので、こちらも同じガンを使い、相手のガンの隙にスライドショットを決めていこう。4戦目の少年はガンとボムを連射してくるので地上戦タイプでは近づけない。ジャベリンでシーカーポッドを撃ちつつ、空中ダッシュのステルスで接近→スタンガンを6~7発撃ち込む→ステルスで逃げる、というパターンがいい。少し射程の長いショットガンも有効。



⬆5戦目はロビン&サテライドポッドで逃げ回るのが安定策。タイムオーバーを狙え。

**ゲットできるGOODなパーツ**
4体のロボとストレートボムS、イーグルガンをゲット。イーグルガンはレイフォールガンの性能"逆"版といった感じ。

**強敵との戦いは、タイムオーバーまで逃げ切っちまえ!!**

## 研究所をねらうかげ

バトルルール➡ノンリミット・バトル

前作で壊滅したはずの悪の組織"ドレッド"が復活!? 全6戦のノンリミット・バトルだ。1~4戦目まではサテライトポッドとジェミニボムを撃ちつつ逃げまくれば楽勝。腕に自信があるなら、隙を見て接近してスタンガンを撃ち込んでいこう。4戦目のやみ戦士のガンは強力だが、空中に逃げればかわしやすいぞ。5戦目のホロセウムはアイスバーンなので空中戦タイプで挑み、6戦目はロビン&スナイパーガンで遠距離戦だ。



⬆6戦目は相手がガンを撃った瞬間に、スナイパーガンでオーバーロードを狙え。

**ゲットできるGOODなパーツ**
6体のロボとグランドフリーズポッド、スプラッシュガンをゲット。どのロボもなかなか強いので性能をチェックしよう。

**違法パーツは強力だが、隙はあるからそこを狙おう!**

# VSバトル 徹底攻略

## 本当の腕前が試される

プレイヤーどうしで対戦するVSバトルは、コマンダーとしての腕前がモロに出る熱いバトル。"シナリオ"とは違い、絶対に勝てない相手もいるかもしれない。とにかく何度もカスタマイズをくり返して、自分に合うロボを作り出そう。



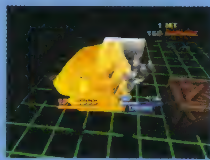
←負けるとムチャクチャくやしいVSバトル!!

**POINT!!**
1.確実なパターンはない
2.カスタマイズは慎重に
3.残りタイムに注意

## VSバトル ファミ通64+編集部 オススメのパーツ

旅立ち編クリアーまでと、激闘編"研究所をねらうかげ"クリアーまでで持っているパーツのなかで、VSバトルで有効なものをピックアップしたのが下の表。この表にないパーツは役に立たない、というわけではないので、ずっと愛用しているパーツがあるなら、まずはそれらをメインにカスタマイズすればいい。


←使ったことのないパーツもある？


←試し撃ちでひととおり使ってみよう!!

| 装備箇所 | パーツ名 | 解説 |
|---|---|---|
| ロボ | ディッキー | す速さが10という最速のロボ。地上戦タイプならこのロボで決まり。す速さ8で小回りの効くパーミルも、使いなれているならオススメ。 |
| ロボ | プラネッタ | す速さ6、空中能力10という万能タイプ。ポッドを対地、ボムを対空にと振り分ければ、相手がどちらのタイプでも対応することができる。 |
| ロボ | 武龍斎 | 空中能力8で、ジャンプの高度が高く、空中ダッシュが最大6回もできる。空中からポッドを撃ちつつ、障害物を上手く利用すればかなり強いぞ。 |
| ロボ | スピア | ステルス機能を持ったロボのなかでは、いちばんす速さの高いスピアがオススメ。地上戦になったときに、す速さが4と5では大きく違うのだ。 |
| ガン | パーティカルガン | 永遠の定番ともいえる使いやすいガン。障害物の高さが低めのホロセウムなら、ライトアークガンもオススメ。使いわけよう。 |
| ガン | レイフォールガン | スライドショットで"壁"として使え、小ジャンプ攻撃をすれば弾速の速いガンになる、超万能ガン。絶対に使いこなしたい一品。 |
| ガン | スナイパーガン | 弾速が速く、射程距離も長い。中距離で命中すれば高確率でダウンさせられるので、オーバーロードを狙っていけるのがポイント。 |
| ガン | スタンガン | 連続して8発程度撃ち込めば約200ダメージを一気に与える。隙を突いて、す速く接近する腕前があるなら超強力な武器となる。 |
| ガン | ナックルガン | スタンガン同様、接近戦が得意なら強力なガン。命中したらジャンプしてナックルガン→吹っ飛んだところへボム、というコンボが強烈!! |
| ボム | ウェーブボム | 爆風が壁をすり抜ける、どんなホロセウムでも重宝する万能ボム。爆風が意外に高く上がるので、対空性能もそれなりにある。 |
| ボム | ジェミニボムP | 連射が効き、射程距離も長いので牽制にいい。爆風が高く上がり、比較的長時間残るので対地、対空どちらも使える点が強力。 |
| ボム | デルタボム | ジェミニボムの爆風がひとつ増えたボム。遠距離戦になった時に、Bボタン押しっ放しで着弾地点を選べば、かなり有効な遠距離攻撃になる。 |
| ポッド | スピードポッドP | 弾速が速く、狙った方向に撃てるのでガンのように使える。障害物に跳ね返るので奇襲もでき、爆風が高く上がる点もGOOD。 |
| ポッド | シーカーポッドG | ホーミング性能が高く、爆風が高く上がるので対地、対空どちらにも使える。命中すると相手は真上に飛ぶのでコンボを狙いやすい。 |
| ポッド | スパイダーポッドG | 間隔をあけて配置することで"壁"として使える。空中戦タイプには効果が薄いが、障害物のかげに置けばジャンプの着地に当たることも。 |
| ポッド | ウェーブポッド | 爆風が壁をすり抜けるので、壁の向こうの相手の移動先を読んで、積極的に攻撃していける。ボムと違い、止まらずに撃てる点が強力だ。 |
| ポッド | サテライトポッド | ホーミング性能が高く、相手の高度に合わせて追いかけるので、空中戦タイプの動きを封じていける。3発撃てる点も強力!! |
| レッグ | フォーミュラーレッグ | 地上戦タイプなら必須の高速レッグ。パーミルなど走り始めの遅いロボにはスタビライザーレッグがオススメだ。 |
| レッグ | ロングバーニアレッグ | ジャベリンやスピアなどにオススメ。空中ダッシュの距離が伸びるので、ステルス機能を使って一気に接近できるようになる。 |
| レッグ | ショートバーニアレッグ | 空中ダッシュで小刻みに動きたいならこのレッグ。何度も空中ダッシュのできるロボに装備させればトリッキーな攻めができる。 |

## 地上戦タイプ オススメ カスタマイズ

### つねに移動しながら戦う機動力タイプ TYPE 1

シーカーポッドをバラまきつつ、障害物に隠れるようにレイフォールガンをスライドショット。壁越しにボム&レイフォールガンの小ジャンプ攻撃で、逃げつつ攻めていける。ただし、相手のガンにかすっただけでダウンするので1度のミスが命取りとなる。




### 地上、空中どちらもイケる対応タイプ TYPE 2

ジェミニボムP&スピードポッドPで、地上、空中どちらにも攻撃できる。また、地上、空中どちらでもそこそこの移動速度を持っているので、ホロセウムに合わせて戦法を変えていける。走り始めの遅さをスタビライザーレッグでカバーしよう。





つねに走り続けて、機動力を最大限に活かせ!!

## 空中戦タイプ オススメ カスタマイズ

### ステルス機能で一気に攻める急襲タイプ TYPE 1

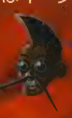
ステルス機能を使って接近しスタンガンを撃ち込むのが狙い。スタンガンが命中したら、6～7発撃ち込んで、相手が無敵状態で起き上がるまえにステルスで逃げる。相手も空中戦タイプの場合は、サテライドポッドで動きを封じ、隙を突いてスタンガンだ!!




### 相手の自由を奪う爆撃タイプ TYPE 2

地上に降りると"超鈍足"なので、いかに空中から攻撃し続けるかがポイント。バブルガンは空中だと連射できるので、中～遠距離で撃っていこう。シーカーポッドから逃げる方向を先読みして、デルタボムを撃つ。ガンはイーグルガンに変えてもいい。





ジャンプの高さや距離を、上手く調整するのがコツじゃ

# 対戦テクニック紹介

VSバトルでは、相手がプレイヤーということもあり、ささいなフェイントが効果的に決まったり、地味な攻撃が有効だったりと予想外のことが起きやすい。ここではそういった、VSバトルでとくに有効なテクニックを紹介しよう。ぜひともすべてマスターして役立ててほしい。



↑ポッドに追われた相手が、慌ててダメージゾーンへダイブ!! これぞVSバトル!?

## TECHNIQUE 1 障害物越しに攻撃できる小ジャンプ攻撃

ジャンプはRボタンを押した長さによって、高度を調節することができる。そこで、Rボタンを軽く押せば小ジャンプすることができ、すぐにガンなどを撃てば低い壁越し攻撃することができる。わりと基本のテクニックだが、レイフォールガンなど地上と空中で性能の変わる武器を使っているときには、とても重要である。また、Rボタン押した瞬間にガンなどを撃てば、ほとんどジャンプしないで攻撃する"低空ジャンプ攻撃"ができるぞ。



↑障害物に隠れた状態で、ちょっとだけジャンプして……。



↑すぐに攻撃。ほとんど隙を作らずに、壁越しに攻撃できる。

## TECHNIQUE 2 スライドショットとバックスライドショット

スライドショットもまた基本のテクニックだが、とても奥の深いテクニックである。まず基本となるのが、移動中にガンを撃ち、そのまま慣性で滑りながら障害物に隠れて隙をなくす、という撃ちかた。つぎにこの応用型で、障害物に隠れた状態で、障害物から飛び出す→すぐに障害物のほうへ戻る→その瞬間にガンを撃つ、という"スライドショット改"。この撃ちかたは、ドラゴンガンなど、弾が1～2発しか飛ばないガンでとくに効果がある。バックスライドショットは、3Dスティックを後ろに倒しつつガンを撃つ、というもの。一見よくわからないテクニックだが、相手がショットガンやスタンガンを装備しているときに有効。これらのガンは射程距離が短いので、後方に滑りながらガンを撃つことで、敵の射程距離外に逃げつつ攻撃することができるのだ。急接近されたときに、す速く行えると心強いぞ!!

### スライドショット



↑基本だが超重要なテクニック。滑る距離を計算して……。



↑ガンを撃ちながら障害物のかげへ隠れる。これでほぼ隙はなし。

### バックスライドショット



↑相手に接近されたら、後方へと走った瞬間にガンを撃つ。



↑走った瞬間に慣性が付くので、後方へスライドしつつ攻撃!!

## TECHNIQUE 3 対地上戦カスタマイズの戦術

とにかく相手の足を止めることが重要。1度でも動きを止めれば、つぎに走り出すまでに少し時間がかかるので、そこへ攻撃していける。相手の移動先を読んでポッドやボムを撃つのが基本だが、相手のガンやボムの攻撃後の隙も狙い目となる。とくに、スライドショットは読みやすい（障害物のほうへ移動する）ので、思い切って移動先へ接近&攻撃をしていこう。ダメージゾーンのあるホロセウムなら、ポッドとボムを駆使してダメージゾーンへと追い詰めていきたい。



↑ボムを、Bボタンを押しっぱなしで、敵のスライドショットの移動先へ撃ち込む!!

## TECHNIQUE 4 対空中戦カスタマイズの戦術

攻撃が当たりにくいが、ムキになってガンなどを連射してはいけない。相手はこちらの攻撃後の隙を狙っているので、自分が地上戦タイプなら走り回り、空中戦タイプなら飛び回りつつチャンスを待つ。攻撃の狙いどころは、地面に着地する瞬間だ。ロボによって空中ダッシュやジャンプの回数に違いがあるが、動きを見ていれば着地するタイミングは意外に読める。相手はその隙をなくそうと、ガンやボムを撃つことが多いので、それらをかわしつつ攻撃を決めよう。



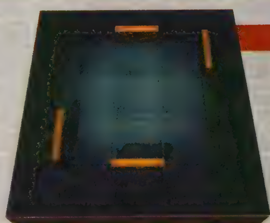
↑障害物に隠れるように着地する相手には、先読み気味に接近&攻撃していこう。

## ホロセウムによって戦術を変える

VSバトルでは、まず最初にホロセウムを選び、そのあとでカスタマイズを行う。そのため、ホロセウムによってカスタマイズを変えていけるが、カスタマイズ同様、ホロセウムの選択も"シークレット"で行うことができる。これだと、どんなホロセウムになるかわからないので、とっさに地形や障害物などを利用して戦えるかどうかで、戦力に大きな差がついてしまうのだ。



↑地形が変化するタイミングで攻撃、などなど。



↑すべての地面が出っ張ったり、引っ込んだりと変化し続ける。攻撃のタイミングを考えないと、出っ張った地面に邪魔されるぞ。

パニックキューブ



デッドライン
ベルトコンベアの動き：

↑床全体がベルトコンベアで、地上にいると溶岩の海へ吸い込まれる。中央の壁は触れると回転し、熔岩手前の壁は左右に動いている。



イヤな地形を、逆に利用できるようになれば一流のコマンダーだ!!



# 攻略特集第2弾

『ロックマンDASH』は、独特な操作方法に慣れるまでがちょっと大変かもね。でも、自由に動けるようになると、ゲームは俄然おもしろくなってくるぞ!!

**ロックマンDASH 鋼の冒険心**

N64ゲーム徹底解析

●カプコン ●2000年11月22日発売 ●価格 6800円(税別)



## ゲーム中盤“ジュウイン湖の遺跡”までを大攻略!!

今回は、グッとストーリーが盛り上がり始める、ゲーム中盤のジュウイン湖の遺跡までを攻略するぞ。右にあるゲーム進行フローチャートと、以下に続くポイント攻略とを照らし合わせて、プレイの参考にしてほしい。各遺跡のマップには、その中で取れるアイテムをすべて掲載しているので、取り逃さないように要注意。では、攻略へといってみましょ!!

### これでバッチリ!! ゲーム進行フローチャート

ジュウイン湖の遺跡までの進行ルートは、だいたいこんな感じ。メインのストーリーには関係しない“サブイベント”などには触れていないので、気になった建物があったら各自チェックしてほしい。意外な発見があるかもね!?

1. 海の塔で“ブルーディフレクター”を入手し脱出
2. アップル商店街のジャンク屋で主人捜しを頼まれる
3. ゲート1でジャンク屋の主人を救出
4. ジャンク屋で“サポートカー”入手
5. 市庁舎エリアへ行き、市長に会う
6. セントラルタウンでトロンを助ける
7. ロールのところへ戻るとボーン一家が来襲
8. セントラルタウンでバトル
9. 市庁舎エリアでバトル
10. 市長から“B級ディグアウト免許”をもらう
11. “サポートカー”が完成しゲート2と3をディグアウト
12. クローサーの森の遺跡でティーゼルとバトル
13. 市長から“A級ディグアウト免許”をもらう
14. ガードンの森のサブゲートで“イエローディフレクター”入手
15. レイクサイドパークのボート小屋で“壊れたボート”を修理
16. ジュウイン湖上でバトル
17. ジュウイン湖の遺跡で“レッドディフレクター”入手

### ① ファーストディグアウト ~冒険の始まり~

飛行船フラッター号での移動中に、偶然見つけた海上の遺跡。まずはここを攻略だ。ロールちゃんの無線での指示に従って進めば、さほど苦労せずクリアーできるはず。ダンジョンの奥ではボスが待っている。




←指示を無視して適当に進んでいると……。

**ハンムドールは左側面が弱点だ!!**



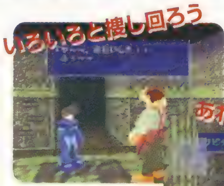
←左腕が壊れているので、この位置をキープ。



←グルグル回り込みつつ、攻撃を決めていこう。

### ② フラッター号不時着 ~パーツを探し出せ~

フラッター号のエンジントラブルを直すべく、アップル商店街のジャンク屋を訪ねると、「主人が遺跡から戻って来ない」とのこと。まずは主人がいるゲート1へ向かおう。内部は構造も単純で、腕試しにはちょうどいいぞ。




←主人を助けたら、すぐに帰らずに奥を探索してみよう。




←“ラピッドファイア”やゼニーをゲットするのを忘れるな。

### ⑧ 空賊襲来 ~ファーストコンタクト~

空賊ボーン一家がカトルオックス島を襲撃!! 市庁舎が攻撃を受けているらしく、すぐさま駆けつけようとするロック。しかし、市庁舎に通じるドアのカギはボーン一家が持っているため、まずはカギを取るためにブルムベアと戦闘だ。



#### VS.ブルムベア

3機のブルムベアは、互いにカギを受け渡ししつつ逃げるが、カギを持ったヤツを追うより、片っ端から倒すほうが手っ取り早い。接近時のマシンガン攻撃は側転でかわせ。



←3機倒せばゼニーが稼げるので、カギを持たない敵から倒すのも手。

#### VS.フェルディナンド

ブルムベアを倒すと、つぎはトロンのお出ましとなる。ロックバスターがギリギリ届く距離から攻撃するといい。足を狙えば、バランスを崩してスキが生まれるぞ。



←このくらいの距離を開ければ、相手の攻撃もかわしやすいのだ。

## ⑨市庁舎襲撃 ～街並みを守れ～

フェルディナントを撃破し、市庁舎にたどり着くと、すでにボーン一家が建物を破壊し始めていた!! ここでの目的は、建物を攻撃しているブルドーザー型のメカ"メーベルバーゲン"をすべて破壊することだ。また、空中を飛んでいる"ホルニッセ"は、メーベルバーゲンを運んで来る。見つけたら、最優先で破壊したほうがいい。市庁舎が破壊されそうになると、TV中継がピンチを知らせてくれるので、すぐに守りに行こう。ちなみに建物が壊された場合は、サブイベントで直すことができるぞ。




←のんびりしてると、建物が壊されてしまう!!




→TV中継が入るとかなりのピンチだ!! 急げ!!

### VS.メーベルバーゲン

赤い機体は市庁舎を、黄色はほかの建物を手当たり次第に攻撃してくる。赤→ホルニッセ→黄色という優先順位で倒すといい。"スプラッシュマイン"での攻撃が効果的だ。



←"スプラッシュマイン"の連射で瞬殺。撃破後の爆風には十分注意せよ。

### VS.ボン

中距離からロックバスターで攻撃。手を振りかぶると攻撃の合図なので、すぐ離れよう。ミサイル攻撃は引き付けてからジャンプでかわし、着地後に走って残弾を回避する。



←体力が減ったり、距離が離れると市庁舎を攻撃するので気をつけろ!!

## ⑪B級ディグアウト免許ゲット!～つぎなるゲートの探索だ～

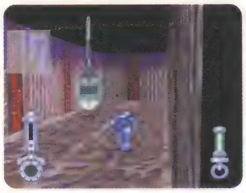
市庁舎を守ったロックは、アメリア市長から"B級ディグアウト免許"をもらう。そして、ボーン一家を追うまえに、この免許で入れるゲート2と3を探索して装備を強化することになる。カードンの森にあるゲート2では、敵の出現数が多いので、慎重に倒しながら進もう。なお、マップの☆の位置で待ちかまえるハンムルドールは、無理に倒すよりも、通路を反対方向に1周してやり過ごしたほうが無難だ。すべてのアイテムを回収したら、いったん地上へ戻り、クローサーの森にあるゲート3へ行こう。PとQ近辺の宝箱はすべてミミック(敵)なので注意。また、Nの宝箱は高台の上にある。周囲には敵がたくさんいるので、アイテムを取ったら早々に立ち去ったほうが無難。




←通路が狭いので、無理に戦わないほうがいいだろう。



←こいつには死角がある。そこを狙って攻撃だ!!

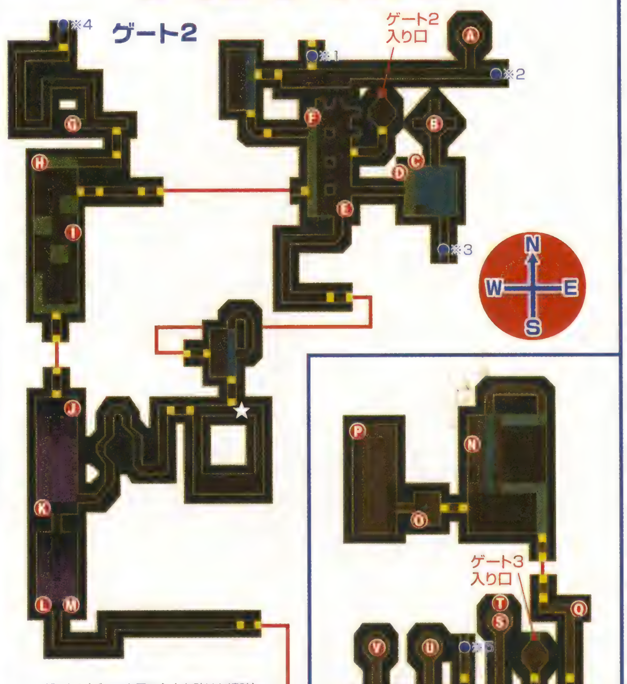


←曲がりくねった通路のさきには、敵の大群が……。




←Nの宝箱を開けたら、すぐに離れないと危険だぞ。

### ゲート2・ゲート3 MAP




※1 ゲート1(ジャンク屋の主人を助けた遺跡)へ
※2 ???へ(この時点では行くことができない)
※3 カードンの森へ(この時点では行くことができない)
※4 ジュウイン湖の遺跡へ(この時点では行くことができない)
※5 ???へ(この時点では行くことができない)

- Ⓐ発電機の部品
- Ⓑローラーボード
- Ⓒ820ゼニー(壁の中)
- Ⓓ9240ゼニー(壁の中)
- Ⓔ1180ゼニー
- Ⓕバスターユニット
- Ⓖキラキラしたもの(壁の中)
- Ⓗ1620ゼニー
- Ⓘ盾みたいなもの(壁の中)
- Ⓙ2280ゼニー
- Ⓚ2840ゼニー
- Ⓛ4520ゼニー(壁の中)
- Ⓜ780ゼニー(壁の中)
- Ⓝパワーキャノンユニット
- Ⓞ1960ゼニー
- Ⓟトリプルアクセス
- Ⓠ1510ゼニー(壁の中)
- Ⓡ1780ゼニー
- ⓈブラストユニットR
- Ⓣ特殊兵器計画書(壁の中)
- Ⓤ古代遺跡の書物
- Ⓥ連射用シリンダー

### ナゾのアイテムの正体は?

この遺跡から登場する"キラキラしたもの"や"特殊兵器計画書"といった、装備も使用もできない不思議なアイテム。これらには、大きく分けて2種類の使い道があるのだ。ひとつは、ロールちゃんに渡すことで新しい武器のベースになる"部品"系アイテム。単独では意味がなく、いくつか集める必要があるケースが多い。もうひとつはサブイベントで必要となる"イベント"系アイテムで、入手後ずいぶん経ってから、意外な場面で役立つことがよくあるぞ。



←まずはアイテムをロールちゃんに見せよう。



←これはどうやらイベント系アイテムらしい。

## ⑫クローザーの森 ～ティーゼル見参!～

ゲート2と3を探索して装備を充実させ、クローサーの森へ行くと、ボーン一家の長男であるティーゼルがロックを待ち受けていた!! ティーゼルとのバトルは、土木作業メカ"マオルヴォルフ"の開けた大きな穴の中でくり広げられるので、まずは全体的な地形をしっかりと把握し、動ける場所を確認しておくことが重要だ。また、ここでの戦いでは"スプラッシュマイン"を多用することになる。あらかじめ残弾を完全に補充してから戦いに臨むように。


➡吠えるティーゼル。その実力のほどは!?

⬅穴の中の高台には、端から登れるぞ。

### VS.マオルヴォルフ

注意すべき攻撃は、エネルギー弾と羽根爆弾のふたつ。エネルギー弾は、充填中は離れて待ち、弾を引き付けてからジャンプでかわす。羽根爆弾はロックオンを利用して破壊しよう。攻略法だが、まずロックバスターを撃つと「無駄だ」とメッセージが出るので、そのスキに接近してキャタピラを破壊。つぎに高台からハッチへ飛び移り、ハッチが開いた瞬間に"スプラッシュマイン"を連射すればオーケーだ。



⬅接近後は"スプラッシュマイン"を連射しまくれ!!



⬅エネルギー弾は食らわないように注意せよ!!

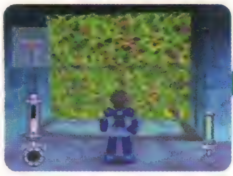
## ⑭A級ディグアウト免許ゲット! ～イエローディフレクターを見つけ出せ～

ティーゼルを倒して市庁舎へ行くと、アメリア市長が"A級ディグアウト免許"をくれる。さっそくカードンの森の遺跡へ向かうと、トロンとコブンたちが遺跡へ近づかせまいと攻撃を仕掛けてくる。だが、ハッキリ言ってかなり弱い。ロールちゃんの運転するサポートカーとの連携で、さっさと蹴散らしてしまおう。遺跡の入り口付近に"イエローディフレクター"があるが、"スターター"を3個集めないと取れないようだ。マップ上に☆のある部屋では、ロックバスターで橋を撃って倒し、足場を作りながら進んでいく。★には6体の敵がいるので、下手に動き回らず、1体ずつロックオンを使って攻撃。倒したら、壁にあるスイッチを押してベルトコンベアーを作動させよう。マップの※の位置は、床が氷の板になっていて、しばらく乗っていると割れてしまう。そのまえにす速く移動しよう。3個目のスターターはバリアーのさきにある。



⬆宝箱を落としたら追いかける。氷の板は、ドアを出入りすれば復活するぞ。

### 3個のスイッチを踏んで走り抜けろ!!


➡氷の板を渡ったさきにはバリアーのトラップが。


⬅地面のスイッチを踏みつつ、す速く前進だ。




## ⑯ジュウイン湖の戦い ～ボーン一家総攻撃～

レイクサイドパークのボートが、すべて盗まれるという事件が発生する。じつはこれは、ロックたちをジュウイン湖の遺跡に近づけないようにする、ボーン一家の妨害工作だったのだ。1隻だけ残った壊れたボートを修理してジュウイン湖へと向かうと、ボーン一家が総攻撃を仕掛けてきた!! ここでは遠距離戦になるので、ジャンク屋にある"スナイパーレンジ"(射程+4)をぜひとも購入・装備しておきたい。

### VS.ズーフゲレード

コブンたちの攻撃からボートを守り抜くのが目的。赤い機体は魚雷を、黄色はミサイルを撃って攻撃してくる。ズーフゲレード本体よりも、魚雷やミサイルを優先的に破壊すること。しばらくすると、飛行メカ"ドラッヘ"も現れて大混戦になるが、落ち着いて対処せよ。



⬅こまめに全体を見回すことが重要となる。


⬅ロールちゃんよりさきに敵を発見したい。

### VS.バルコン・ゲレード

まずはミサイル攻撃をロックバスターで撃ち落とす。しばらくすると砲台と腕が狙えるようになるので、近い部分から破壊していこう。全パーツを破壊するとエネルギー砲が現れる。ひたすら攻撃を続ければ、エネルギーは充填されず、エネルギー弾は発射されないぞ。



⬅いったん街へ戻り、回復とセーブをしよう。


⬅エネルギーを充填させないようにしろ!

## ⑰ジュウイン湖の遺跡〜ゲットせよレッドディフレクター〜

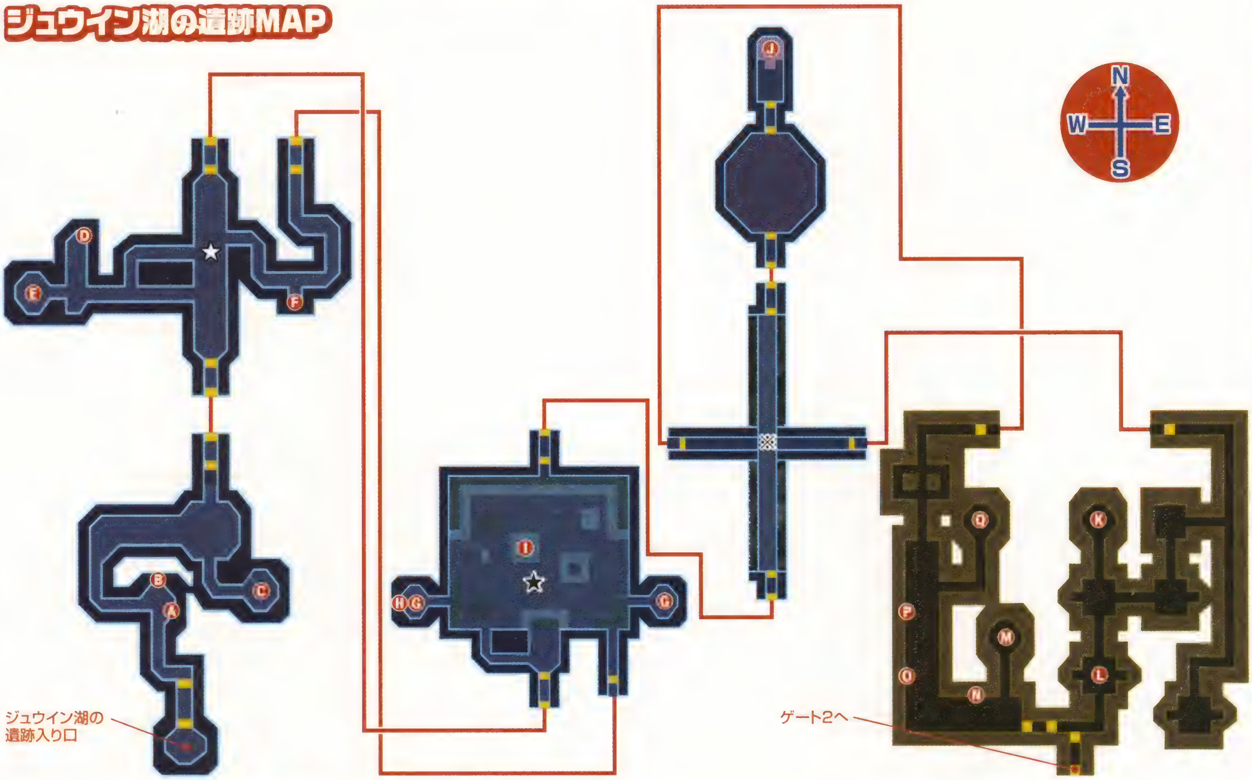
遺跡内部はかなり広いものの、難しいポイントは少ない。"スターター"を回収しながら進んでいくが、まずはマップの☆の位置にいる貝型の敵に注意。攻撃してひっくり返ったときにしかダメージを与えられないのだ。★には姿の見えない敵がいる。攻撃の瞬間などに一瞬姿を見せるが、無理に倒すよりも逃げたほうが得策。近くで足音が聞こえたら走って逃げよう。※では魚型の敵が合計6体、水中から出現する。一気に走り抜けつつ、ジャンプで攻撃をかわそう。



⬅魚型の敵は固いので、やり過ごしたほうがいい。

- Ⓐ1240ゼニー(壁の中)
- Ⓑ220ゼニー(壁の中)
- Ⓒ旧型のホバージェット
- Ⓓガトリング砲の一部(壁の中)
- Ⓔスターター
- Ⓕゆびわ(壁の中)
- Ⓖスターター
- Ⓗ5130ゼニー(壁の中)
- Ⓘジョイントプラグ
- Ⓙレッドディフレクター
- Ⓚ旧型ランチャーパーツ
- Ⓛ5600ゼニー
- Ⓜペンライト
- Ⓝ920ゼニー(壁の中)
- Ⓞ660ゼニー(壁の中)
- Ⓟメインコアのかけら(壁の中)
- Ⓠラピッドストライク

### ジュウイン湖の遺跡MAP




### VS.ガルドリテン

"レッドディフレクター"を守るだけあり、これまででいちばんの強敵。弱点は頭部だが、ジャンプしながらロックバスターを撃たないと命中しない。接近するとキックをくり出し、離れているとヘッドスライディングで突っ込んでくる、という攻撃パターンなので、ヘッドスライディングに注意しつつ、遠距離から攻撃だ。



⬆ジャンプのあとには衝撃波がくる。タイミングを合わせて飛べ!!




⬆"スプラッシュマイン"を置き、ヘッドスライディングで自爆を誘え。



➡ジャンプをしながらの攻撃が基本となるぞ。

## そしてロックの冒険は佳境に突入する!!

遺跡で手に入れた"イエローディフレクター"と"レッドディフレクター"で、ついにフラッター号の修理が完了!! 目指すは塔のてっぺんに入り口のある"クローサーの森の遺跡"だが、ここからさきは自力で攻略してほしい。ちなみに、本編とは関係ないサブイベントがそろそろ増えているころじゃないかな? それらも捜すと楽しいぞ!




⬆これで行動範囲は無限に。すべての遺跡を攻略だ!!

⬇サブイベントでしか手に入らないアイテムもあるのだ。







⬆いろんな場所をチェックし、マメに話しかけるといい。



# 攻略特集第2弾

仲魔集めが楽しい『真・女神転生 デビルチルドレン』。今回の攻略特集では、序盤のポイントや役立つデータをバッチリ掲載する！

# 真・女神転生 デビルチルドレン

「黒の書」／「赤の書」

GBゲーム徹底解析

●アトラス ●2000年11月17日発売 ●価格 4300円（税別）



## マーブルランドまで黒・赤まとめて攻略!!

### ＜現実世界～セントラルランド＞ 魔界への旅立ち

#### 黒 攻略チャート 黒

**セツナの家(リビング)**
ナガヒサと会話する

**セツナの家(玄関)**
謎の宅急便が届き、ナガヒサがさらわれてしまう。ケルベロスの封印を解いて、ブチフロストを倒す

**マンション**
ミライと会話する

**しんじゅく**
ゼットと会話する

**セントラルタウン**
街中の人に話しかけるか、ダークパレスへ入る

**ダークパレス**
ダイマオーと会話する

#### 共通 冒険に旅立つまえにアイテム入手

『黒の書』ではナガヒサとの会話の直後に冷蔵庫や棚を調べると、きずぐすりなどのアイテムが手に入る。『赤の書』でもゼットと魔界に旅立つまえに、いったん下の階へ戻って自分の教室に隣接する教室を調べてみよう。回復アイテムが見つかるぞ。




⬆ナガヒサとの会話の直後、忠告どおりに冷蔵庫や棚を調べてみよう。

⬇魔界へ行くまえにちょっと逆戻り。隣接する教室の中を調べるのだ。




#### 赤 とりあえず仲魔にしておく

デビルたちと契約する場面では、遠慮せずにすべてのデビルと契約しよう。序盤に出現する敵よりもレベルが高く、即戦力になる。ちなみに主人公のレベル＋5の仲魔まで戦闘に参加可能だ。主人公のレベルを上げないと強い仲魔は呼べないのだ。




⬅黒でもアイスランド到着後に同様の場面がある。

#### 赤 攻略チャート 赤

**きょうしつ**
友人と会話をしたあと、カバンを持ってろうかへ行く

**ろうか**
ユーキにぶつかる。デビライザー、ヴィネコン入手。ソウタにメシアのヒトミを奪われる

**おくじょう**
ユーキと会話。グリフォンの封印を解いてソウタを倒す

**おくじょう**
ゼットと会話後、魔界へ旅立つ

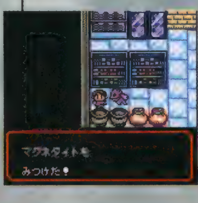
**ろうか**
ダイマオーと会話して、あおいメシアのヒトミと3000マッカを受け取り、アイスランドへ

### 黒と赤どう違うの？

『黒の書』では合体で新たな仲魔を増やしやすい。いっぽう『赤の書』では、合体で新たな仲魔はなかなかできないが、すでにいるデビルを強化することができるのだ。また、『黒の書』と『赤の書』のストーリーはかなり違っている。両方プレイすれば、互いのストーリーの裏側がよくわかるぞ。

### マグネタイトを捜せ

マグネタイトを見せてほしいという人物に、10個単位で集めてから持っていくと、さまざまな特典が得られる。




⬅建物の中で、棚などを片っ端から調べよう。わりと簡単に見つかる。

### 属性を見極めることが重要

属性によって、戦闘が有利にも不利にもなる。敵が苦手属性の場合は、すぐに違う属性の仲魔をコールしよう。ちなみに初めて戦う敵でも、相手が使う魔法によって属性がわかるぞ。




ハマ＝ニチ系
ムド＝ツキ系
アギ＝ヒ系
ブフ＝ミズ系
ザン＝モク系
ジオ＝キン系
マグナ＝ツチ系

# <アイスランド> 氷の世界で冒険開始

## 黒 攻略チャート 黒

**ちかろう**
ダイアナと会話。囚人たちを仲魔にする。もう一度ダイアナと会話してちかろうから脱出する

**ぬけみち**
先に行ったダイアナが助けを求めてくる。その直後、賞金稼ぎのガルムと戦う

**ゲートタウン**
ダイアナとダストの住む家に行く。ダストにダイアナを捜してくるよう頼まれる

**アイスゲート**
ゲートの近くにある店の中に入り、客にダイアナの行方を尋ねる

**こおりのへいげん**
こおりのどうくつを通過してフロストタウンへ向かう

**フロストタウン**
ダイアナと再会する。その直後ゼットと会話する

**エリューズニル**
城の奥で賞金稼ぎのフェンリルと会話する

**エリューズニル**
城の最深部でマオー・ヘルと戦う

**エリューズニル**
救出したダイアナからキングライザーを受け取る

**ゲートタウン**
ダストとダイアナの家へ挨拶をしに行く。デビルチルドレンがダイアナを追って来る。瓶の中に隠れてやり過ごし逃げる

**アイスゲート**
きんいろのメシアのツノを使い、マーブルランドへ向かう

## 共通 城の中の温泉につかる

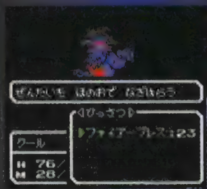
エリューズニルには触れるだけでHP、MPが全回復する温泉がある。この温泉は、城の入り口を入ってすぐ右にある扉の中と、マオー・ヘルがいる最深部の手前の、右にある扉の2ヵ所に存在している。レベル上げや交渉は、温泉付近で行えばラクだぞ。



←宿代、回復アイテムの大幅な節約ができる。

## 黒 いきなりガルム戦

ぼやぼやしていると仲魔がつぎつぎにやられてしまう。クールの必殺技を使って、早々に決着をつけよう。



←開幕から必殺技のファイアーブレスだ!

## 赤 おすすめ合体

序盤では、ガルム×ネコマタでユキンコ、さらにユキンコ×ウォッチャーでジャックフロストを作ろう。終盤では、タタリモッケ×イエティでヒッポウ。ジャックフロスト×ヒッポウでイチゴフロストができる。

## 黒 クールに乗ってジャンプ

平原の崖の上に見える宝箱は、クールに乗ってジャンプすれば取れるぞ。

## 赤 ユキオンナを仲魔に

こおりのどうくつでヴェールに乗り、くぼみの部分に行こう。ユキオンナを仲間にできる。





←レベルが高いので絶対仲魔にしておこう。

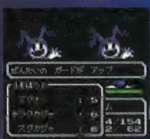
## 黒 おすすめ合体

序盤ではニチ属性で苦手な敵がいないニケーがおすすめ。サンドドラゴンとネコマタを合体させて作ろう。

## 黒 マオー・ヘルとの戦い

クールのレベルを12まで上げたら、ゴーレムを仲魔にしてボス戦へ。クールがダメージを受けたら早めにディアで回復。

→クールでタルカジャ、ゴーレムでラクカジャを唱え、防御、攻撃を強化。







↑ヘルを倒したら奥の部屋へ。ダイアナが助けを待っている。

## 赤 かわいい強敵ダイアナ

ベールのレベルが12以上になったら、ユキオンナを連れてボス戦へ。開幕時にベールのラクカジャで防御力を上げる。ダイアナの体力が少なくなったら、必殺技のはばたきでとどめだ。



←エリューズニルのちかろうで戦うことになる。

## 赤 攻略チャート 赤

**フロストタウン**
ベールにマオー・ヘルに会うよう助言される

**フロストタウン**
ゼットと再会。会話する

**エリューズヒル**
城の最深部でマオー・ヘルに会い、もうひとりのデビルチルドレンが南のゲートタウンにいるという情報を得る

**こおりのどうくつ**
ベールに乗って氷の上を移動。ユキオンナを仲魔にする

**ゲートタウン**
街の住人と会話をして、ダイアナとダストの住む家の情報を得る

**ダストの家**
ダストにダイアナについて聞く

**アイスゲート**
ゲートの近くにある店に入り、ダイアナと会話する

**ダストの家**
ダストがダイアナをかばい、戦闘になる

**かくしつうろ**
家の奥にあるかくしつうろを通ってかくしへいげんへ行く

**かくしへいげん**
ぬけみちを通り、ちかろうへ行く

**ちかろう**
ダイアナと戦い、きんいろのメシアのヒトミとキングデビライザーを入手する

**アイスゲート**
きんいろのメシアのヒトミを使い、マーブルランドへ行く

# ＜マーブルランド＞ 武闘会で優勝を目指せ！

## 黒 攻略チャート 黒

**コロシアム**
しろいメシアのツノを調べる

**シュラのむら**
エレジー、ヴリトラと会話する

**デーバのむら**
インドラと会話する

**ラセツのむら**
ビビヒサと会話し、クールのケガを直す薬をもらう

**コロシアム**
受付で武闘会への参加を申し込む

**第1試合**
ゴーレムと戦う

**第2試合**
ビビヒサと戦う

**第3試合**
ヴリトラと戦う

**第4試合**
インドラと戦う

**最終試合**
グリフォンと戦う

**コロシアム**
しろいメシアのツノと賞金をもらう。新しいオーを決める

**マーブルゲート**
アバドンと戦う

**マーブルゲート**
しろいメシアのツノを使い、サンドランドへ行く

## 共通 パートナー行動不能に！

しろいメシアのツノ（ヒトミ）を見たあとのイベントで、パートナーが行動不能になる。事前に必ずキングライザーに仲魔を入れておくこと。



⬅イベントでちゃんと回復するぞ。

## 共通 まずは肩ならし、ゴーレムとバトルだ

黒 クールのレベルは15もあれば大丈夫。グリゴリとユニコーンを掛け合わせて、ゴーレムが苦手なモク属性のファントムを仲魔にする。ファントムでザンを唱えれば楽勝だ。

赤 ウィンデーネ×シュラオーでオニビを作り、さらにオニビ×ワイラでファントムを仲魔に。ベールのレベルは15前後まで上げ、戦闘が始まったらラクカジャ唱えること。

## 共通 ラセツオー・ビビヒサとの戦い

黒 ビビヒサはモク属性のザンを唱えてくるので、ユニコーン×エンゼルでキン属性の仲魔、バンパイアを用意。ジオで攻撃だ。クールのレベルは18前後まで上げておこう。

赤 ウインディーネ×シュラオーでオニビを作り、オニビ×ワイラでファントム。さらにファントムにシュラオーかラセツオーを掛け合わせバンパイアを仲魔にして戦おう。

## 共通 シュラオー・ヴリトラを倒せ

黒 デビライザーにはレベル18以上の仲魔を用意。さらにゴーレムにエンゼルを掛け合わせホウオウを作り、キングデビライザーに入れておこう。ピンチになったらコールだ。

赤 デーバを何度も掛け合わせ、デーバオーを用意。キングデビライザーにセットしておく。戦闘開始時にベールにラクカジャ、デーバオーにタルカジャを唱えさせよう。

## 共通 デーバオー・インドラとの死闘

黒 クールのレベルを上げて、マハラギが使える状態にしておこう。マハラギで攻撃すれば一度に100以上のダメージが期待できる。レベル19以上の仲魔も用意しておくこと。

赤 デビライザーにはコマイヌ、バンパイアなどを、キングにはラセツオーを用意。攻撃魔法メインで使い、HP、MPが減ってきたら、次の仲間をコールする戦法を使おう。

## 赤 攻略チャート 赤

**コロシアム**
しろいメシアのヒトミを見る

**ラセツのむら**
エレジー、ビビヒサと会話する

**デーバのむら**
インドラと会話。ベールのケガを直す薬をもらう

**シュラのむら**
ヴリトラと会話する

**コロシアム**
受付で武闘会への参加を申し込む

**第1試合**
ゴーレムと戦う

**第2試合**
ビビヒサと戦う

**第3試合**
ヴリトラと戦う

**第4試合**
インドラと戦う

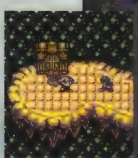
**最終試合**
ケルベロスと戦う

**コロシアム**
しろいメシアのヒトミと賞金をもらう。新しいオーを決める

**サウスロード**
バイモンと戦う

**マーブルゲート**
しろいメシアのヒトミを使い、サンドランドへ行く

## 黒 刺客アバドン



⬅マーブルゲートで突然登場する。

アバドンは開幕に魔法防御のマグカジャを唱えてくる可能性が高い。こちらは通常攻撃メインで戦おう。

## 黒 グリフォン・ベールと決戦

スケルトン×ファントムのヒポグリフ、ホウオウ×クダギツネのピフリュスなどレベル20以上の仲魔を用意。ベールは回復魔法を使うので、集中攻撃で倒そう。




⬅もうひとりのデビルチルドレンとの戦いになる。

## 赤 ケルベロス・クールと決戦

クールはヒ属性なので、キン属性の仲魔は外す。コマイヌの後ろにレベル18程度の仲魔を用意。念のためキングライザーにも、ラセツオーなどを用意しよう。




⬅幼なじみのセツナがデビルチルドレン!?

## 赤 いきなりパイモン登場

現時点で、パイモンは最強の敵。どのみちきぜつは免れないので、回復は断念して攻撃に徹すること。



➡コロシアムを出ると、急に登場。

# 交渉と合体で、どんどん仲魔を増やそう

## ★「黒の書」・「赤の書」それぞれの合体方法を公開★

新たな仲魔を作る合体の組み合わせを公開。ただし、赤では1体目、2体目の順番を変えると、新たな仲魔はできず、元のデビルを強化する結果になるので注意（黒ではかけ合わせの順番を変えても結果は変わらない）。また、表の組み合わせは一例にすぎない。これ以外の組み合わせもどんどん試してみよう。

### 「黒の書」・「赤の書」の合体の法則の違い

**「黒の書」の場合**

A×B＝C
B×A＝C
同じ

掛け合わせる順番が違っていても結果は変わらない。

**「赤の書」の場合**

A×B＝C
B×A＝B'（強化）
違う

掛け合わせる順番が変わると、1体目が強化される。

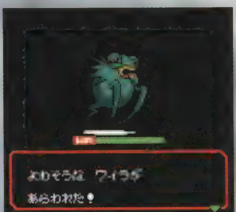
| 名前 | LV | クラス | 属性 | 種族 | 黒 合体で作成（合体順不問） | 赤 合体で作成（1体目×2体目） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| サンドドラゴン | 5 | コモン | ヒ | リュウ | − | ネッシー×ネクベト |
| ガルム | 5 | コモン | ヒ | ヨウマ | サンドドラゴン×ノーム | プチフロスト×ヴェータラ |
| タタリモッケ | 6 | エリート | ニチ | カミ | − | ネクベト×ネッシー |
| ウォッチャー | 6 | コモン | ニチ | テンシ | サンドドラゴン×ヘアリージャック | ニスロク×かぞえヒツジ |
| イエティ | 6 | ゼネラル | ミズ | オニ | ニスロク×かぞえヒツジ | ノーム×ウォッチャー |
| ケットシー | 7 | ゼネラル | モク | レイ | ノーム×ネコマタ | − |
| ユキンコ | 7 | コモン | ミズ | ヨウマ | ネコマタ×ヴェータラ | ガルム×ネコマタ |
| ヒッポウ | 8 | エリート | ヒ | カミ | ウォッチャー×イエティ | タタリモッケ×イエティ |
| アーマン | 8 | エリート | ツキ | アクマ | ユキンコ×イエティ | ジャックフロスト×ネコマタ |
| フンババ | 8 | コモン | モク | オニ | ネクベト×ユキンコ | − |
| ミズチ | 8 | コモン | ミズ | リュウ | タタリモッケ×ヴェータラ | − |
| ニケー | 9 | エリート | ニチ | テンシ | サンドドラゴン×ネコマタ | − |
| ザントマン | 9 | キング | モク | レイ | ウォッチャー×タタリモッケ | ケットシー×コロボックル |
| ジャックフロスト | 9 | コモン | ミズ | ヨウマ | ケットシー×アーマン | ユキンコ×ウォッチャー |
| デーバ | 10 | コモン | ニチ | カミ | ニケー×フンババ | ヒッポウ×ジャックフロスト |
| シュラ | 10 | コモン | ツキ | アクマ | ジャックフロスト×ミズチ | アーマン×コロボックル |
| ラセツ | 10 | コモン | モク | オニ | ユキンコ×ヒッポウ | − |
| マカラ | 11 | コモン | ミズ | リュウ | ケットシー×ヒッポウ | ミズチ×アンズー |
| イチゴフロスト | 11 | エリート | ミズ | ヨウマ | ミズチ×フンババ | ジャックフロスト×ヒッポウ |
| グリゴリ | 12 | エリート | ツキ | テンシ | タタリモッケ×シュラ | − |
| ウインディーネ | 12 | コモン | ミズ | レイ | デーバ×ニケー | ザントマン×ワイラ |
| バステト | 13 | エリート | ニチ | カミ | グリゴリ×ミズチ | − |
| アンズー | 13 | エリート | モク | アクマ | ジャックフロスト×ラセツ | − |
| イツマデ | 13 | コモン | モク | オニ | ジャックフロスト×グリゴリ | − |
| サラマンダー | 13 | エリート | ヒ | リュウ | シュラ×グリゴリ | マカラ×アンズー |
| ゼパール | 14 | ゼネラル | ツキ | テンシ | マカラ×アンズー | − |
| ジャックランタン | 14 | エリート | ヒ | ヨウマ | ウインディーネ×シュラ | − |
| とけいウサギ | 15 | コモン | ツキ | アクマ | マカラ×ジャックランタン | アンズー×ワイラ |
| ゴーレム | 15 | コモン | ツチ | オニ | グリゴリ×ジャックランタン | − |
| オニビ | 15 | コモン | ヒ | レイ | グリゴリ×デーバ | ウインディーネ×シュラオー |
| バジリスク | 15 | コモン | ツチ | リュウ | グリゴリ×とけいウサギ | サラマンダー×ワイラ |
| ユニコーン | 16 | コモン | ニチ | カミ | グリゴリ×イツマデ | − |
| エンゼル | 16 | コモン | ニチ | テンシ | バステド×とけいウサギ | − |
| シュラオー | 17 | キング | ツキ | アクマ | − | シュラ×シュラ(何度も合体) |
| ラセツオー | 17 | キング | モク | オニ | − | ラセツ×ラセツ(何度も合体) |
| ファントム | 17 | コモン | モク | レイ | グリゴリ×ユニコーン | オニビ×ワイラ |
| ファファニール | 17 | ゼネラル | ヒ | リュウ | ゴーレム×ユニコーン | バジリスク×ワイラ |
| クダギツネ | 17 | エリート | ヒ | ヨウマ | バジリスク×ゴーレム | − |
| デーバオー | 18 | キング | ニチ | カミ | − | デーバ×デーバ(何度も合体) |
| アルケニー | 18 | エリート | ツチ | アクマ | ファントム×ゴーレム | シュラオー×グリグリ |
| スケルトン | 18 | コモン | ツチ | オニ | ジャックランタン×エンゼル | ラセツオー×グリグリ |
| ホウオウ | 18 | キング | ヒ | カミ | ゴーレム×エンゼル | デーバオー×グリグリ |
| コアクマ | 19 | コモン | ツキ | テンシ | バジリスク×ユニコーン | − |
| バンパイア | 19 | エリート | キン | レイ | ユニコーン×エンゼル | ファントム×シュラオー |
| コマイヌ | 20 | コモン | ツチ | カミ | − | デーバオー×アルケニー |
| ヒポグリフ | 20 | エリート | ツキ | アクマ | ファントム×スケルトン | アルケニー×ラセツオー |
| オルトロス | 20 | エリート | ヒ | ヨウマ | バジリスク×スケルトン | − |
| ピフリュス | 21 | ゼネラル | ヒ | オニ | ホウオウ×クダギツネ | − |

## ★出現敵リスト★

アイスランド、マーブルランドで出現する交渉可能なデビルを一覧にした。始めのうちは合体でしか作れない仲魔も、先に進めば敵として出現する。わざわざ合体をしなくても、交渉で仲魔にできるのだ。この表を活用して、上手に仲魔を増やしていこう。




←合体で作らなくても、交渉で仲魔にできるのだ。




↑ワイラなど一部の強い敵は、なかなか出現しない。

| 名前 | LV | クラス | 属性 | 種族 | 黒出現場所 | 赤出現場所 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ノーム | 1 | コモン | ツチ | オニ | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| プチフロスト | 1 | コモン | ミズ | ヨウマ | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| かぞえヒツジ | 2 | コモン | キン | レイ | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| ネッシー | 2 | コモン | ミズ | リュウ | アイスランド(かくしつうろ、かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| ヘアリージャック | 3 | コモン | ツキ | アクマ | アイスランド(かくしつうろ、こおりのへいげん) | アイスランド(エリューズニル) |
| ピクシー | 3 | コモン | モク | オニ | アイスランド(かくしつうろ、こおりのへいげん) | アイスランド(エリューズニル) |
| ラタトスク | 3 | `コモン | モク | ヨウマ | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| ネクベト | 4 | コモン | モク | カミ | アイスランド(こおりのどうくつ、こおりのへいげん) | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ) |
| ニスロク | 4 | コモン | ツキ | テンシ | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち) | アイスランド(エリューズニル) |
| ヴェータラ | 4 | コモン | ツチ | レイ | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ、こおりのへいげん) | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ) |
| ネコマタ | 5 | コモン | ツキ | アクマ | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ、こおりのへいげん) | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ、こうりのへいげん) |
| サンドドラゴン | 5 | コモン | ヒ | リュウ | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ) | − |
| タタリモッケ | 6 | エリート | ニチ | カミ | アイスランド(エリューズニル) | アイスランド(かくしつうろ、かくしへいげん、こおりのどうくつ、こうりのへいげん、ぬけみち) |
| ウォッチャー | 6 | コモン | ニチ | テンシ | アイスランド(エリューズニル) | アイスランド(かくしつうろ、こおりのへいげん) |
| イエティ | 6 | ゼネラル | ミズ | オニ | アイスランド(エリューズニル) | アイスランド(エリューズニル、こおりのどうくつ、こおりのへいげん) |
| ケットシー | 7 | ゼネラル | モク | レイ | アイスランド(エリューズニル) | アイスランド(かくしつうろ、かくしへいげん、ぬけみち) |
| ユキンコ | 7 | コモン | ミズ | ヨウマ | アイスランド(エリューズニル) | アイスランド(かくしつうろ、かくしへいげん、ぬけみち) |
| コロボックル | 7 | コモン | ツチ | ミュート | − | アイスランド(こおりのへいげん) |
| ヒッポウ | 8 | エリート | ヒ | カミ | マーブルランド(ウエストロック、サウスロード) | マーブルランド(サウスロード) |
| アーマン | 8 | エリート | ツキ | アクマ | アイスランド(エリューズニル)、マーブルランド(サウスロード、ノースヒルズ) | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち)、マーブルランド(ノースヒルズ) |
| ミズチ | 8 | コモン | ミズ | リュウ | マーブルランド(サウスロード) | アイスランド(かくしへいげん、ぬけみち)、マーブルランド(イーストブリッジ、サウスロード) |
| ニケー | 9 | エリート | ニチ | テンシ | マーブルランド(サウスロード) | マーブルランド(サウスロード) |
| ザントマン | 9 | キング | モク | レイ | マーブルランド(サウスロード) | − |
| デーバ | 10 | コモン | ニチ | カミ | マーブルランド(サウスロード、ノースヒルズ) | マーブルランド(ノースヒルズ) |
| シュラ | 10 | コモン | ツキ | アクマ | マーブルランド(ウェストロック、サウスロード) | マーブルランド(ウエストロック、サウスロード) |
| ラセツ | 10 | コモン | モク | オニ | マーブルランド(イーストブリッジ、サウスロード) | マーブルランド(イーストブリッジ、サウスロード) |
| マカラ | 11 | コモン | ミズ | リュウ | マーブルランド(イーストブリッジ、ウェストロック、ノースヒルズ) | マーブルランド(イーストブリッジ、ウエストロック、ノースヒルズ) |
| グリグリ | 11 | コモン | ツチ | ミュート | − | マーブルランド(ノースヒルズ) |
| グリゴリ | 12 | エリート | ツキ | テンシ | マーブルランド(イーストブリッジ、ウェストロック、ノースヒルズ) | − |
| ウインディーネ | 12 | コモン | ミズ | レイ | − | マーブルランド(イーストブリッジ、ウエストロック) |
| アンズー | 13 | エリート | モク | アクマ | マーブルランド(イーストブリッジ) | マーブルランド(イーストブリッジ、ウエストロック) |
| ワイラ | 15 | エリート | モク | ミュート | − | マーブルランド(イーストブリッジ) |
| エンゼル | 16 | コモン | ニチ | テンシ | − | マーブルランド(ウエストロック) |



# 攻略特集第2弾

ついに発売されたテイルズシリーズの最新作。今月号ではストーリー攻略に加え、コスチュームの種類とその入手法を一気に紹介するぞ。

# テイルズオブファンタジア® なりきりダンジョン

GBゲーム徹底解析

●ナムコ　●2000年11月10日発売　●価格4500円（税別）

## 「なりきりし」の冒険マニュアル




主人公であるディオとメルは双子の兄弟。コスチュームを着替えることによって、その職業の特技を使いこなせるようになれる力を持つ“なりきりし”だ。育ての親であるプレイヤーは、ふたりが一人前の“なりきりし”になれるよう、導いていかなくてはならない。待ちかまえているいくつもの困難を子供たちが乗り越えられるように、ここであげているポイントをしっかりと覚えてから冒険に送り出そう。




⬅プレイヤーは子供たちの親として接していくことになる。

### 冒険に欠かせないコスチューム

コスチュームに着替えることによって、姿だけでなく、HPや力といった能力値も変化する。たとえば“みならいけんし”なら直接攻撃と耐久力に優れた能力になる……といった具合だ。コスチュームには経験値のようなコスチュームポイント＝CPが設定されている。この数値は子供たちに襲いかかるモンスターを倒していくことで加算され、積み重なるに連れてその職業固有の“とくぎ”を覚えていく仕組みになっているのだ。

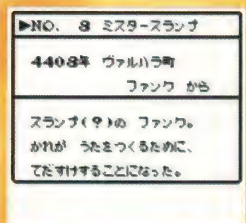



⬅コスチュームはお店で買ったり、宝箱から入手できる。

➡“なりきりし”の“とくぎ”は、どの職業でも使用可能。

### 冒険途中の“たのまれごと”

本編以外のサブイベントとして存在する“たのまれごと”は、子供たちが日ごろなりきりしの能力を活かしてやっている仕事だ。困っている人がいるときに依頼を受けて解決すると、成功報酬としてアイテムやガルドがもらえるのだ。冒険を進めるにはなにかともの入りなので、依頼は積極的に受けよう。

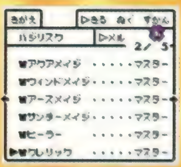



➡依頼を受けた“たのまれごと”は、道具の“ひみつメモ”で内容を確認できる。



### ダンジョンの構造を知ろう

ダンジョンや塔は入るたびにマップが変化するため、階段や宝箱の位置は決まっていない。しかし階層や、衣装棚があるフロアは決まっているぞ。




⬅一度着替えて回復系のとくぎでHPを回復させれば、アイテムを節約できる。

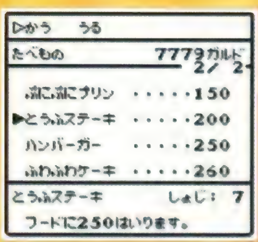


➡最終階層手前には、衣装棚、きおくじん、脱出ゲートがある。

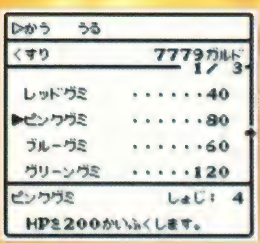
| ダンジョン名 | 着替え可能のフロア |
|---|---|
| まじょっこの塔 | 4、7 |
| かぜのたに | 4、8 |
| みずのどうくつ | 5、10 |
| ほのおのどうくつ | 5、10 |
| だいちのどうくつ | 6、13 |
| ふしぎな塔 | 7、13 |
| あくまの塔 | 6、11、16 |
| こだいいせき | 8、15 |

### “フード”による回復は重要

“フード”をフードサックに入れておけば、一歩歩くとフードを1消費して味方全員が1回復する。60フードセットの“りんご”は60ガルド。これに対して“くすり”は、40ガルドの“レッドグミ”でひとりを100回復する。フード1＝1ガルドとして計算すると、3人を回復した場合、フードのほうがお得ということになるのだ。




➡“りんご”よりもお得な値段で買える“フード”もあるぞ。




⬅“くすり”は割高だが、一気に回復できるメリットがある。

# アセリア暦4008年 なりきりハウス～まじょっこの塔

『テイルズオブファンタジア』の主人公、本ゲームでは時空戦士と呼ばれているクレスたちが戦った時代から200年後の世界……アセリア歴4408年。今作品の主人公であるディオとメルが与えられた試練を乗り越えていくための冒険は、子供たちの家である“なりきりハウス”から始まる。マップに見える唯一のダンジョンである“まじょっこの塔”には、クレスとともに戦った時空戦士のアーチェが住んでいるぞ。精霊マーテルの導きによって、子供たちは最初の試練を与えてくれるアーチェのもとを目指すことになった。




←子供たちは、ペットのクルールとともに冒険にでる。



アーチェ

## QUEST 1 なりきりハウス

“なりきりハウス”では、なりきりしのふたりにとって重要なコスチュームの“ハンター”と“かくとうか”があるので、部屋の宝箱で必ず入手しておこう。また本棚を調べると、コスチュームや子供たちのことをより深く知ることができるので、一度は目を通しておくいいだろう。



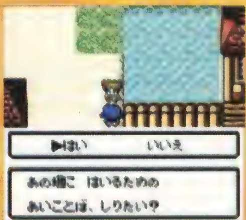

←コスチュームのほかに、アクセサリーなども入手できる。

## QUEST 2 オリーブ村～まじょっこの塔

“まじょっこの塔”の内部には、キーワードを入手しないと入れない。オリーブ村の入り口付近にいる女の子がキーワードを教えてくれるので、話を聞いてから訪れよう。ボスのアーチェは全体攻撃に加えて、ダメージの大きい魔法を使ってくるので、“ヒーラー”を用意しておくといい。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| ビー | 10 | 2 | 2 |
| アウル | 108 | 4 | 4 |
| バット | 94 | 4 | 4 |
| バグベア | 128 | 6 | 6 |
| ボア | 196 | 10 | 10 |
| ボアチャイルド | 32 | 2 | 2 |
| アーチェ | 740 | 100 | 76 |




←“まじょっこの塔”に入るためのキーワードは、オリーブ村で聞くことができる。



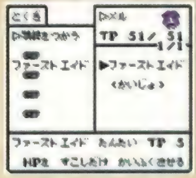

←攻撃力が高いキャラクターは攻撃に専念。回復は非力なキャラクターに任せよう。

## たのまれごと

| | |
|---|---|
| ハッピーバースデイ | ヴァルハラ村のエリザベスと話す→オリーブ村のアリサと話す→エリザベスに手紙を渡す。 |
| わがままグルメ | ヴァルハラ町のオットーと話す→マスターした料理人を着用して再度話しかける。 |
| ミスタースランプ | ヴァルハラ町のファンクと話す。ゴミを8回片付けてからファンクに話しかけて歌詞を入力。 |
| オアシスのかいぎょ | オリーブ村のつりずきおじさんと話し、選択肢4を選ぶ→“りょうし”を着て釣りをする。 |
| うらないしティナ | “うらないし”をマスター後ヴァルハラ町のティナと話す→“うらないし”を着て再度話す。 |
| メルねっしょう | “ミスタースランプ”を解決する→“うたひめ”を着用してヴァルハラ町のファンクと話す。 |

### まじょっこの塔へ行くまえにヒーラーを入手

「ハッピーバースデイ」は、ヴァルハラ町のエリザベスの家と、オリーブ村のアリサの家を行き来するだけで解決できる。成功報酬として回復系の“とくぎ”が使える“ヒーラー”が手に入るので、まじょっこの塔に挑むまえに解決しておこう。




←“ヒーラー”の“とくぎ”にある“ファーストエイド”は序盤で重宝する。

### コスチュームだけでは解決できないたのまれごと

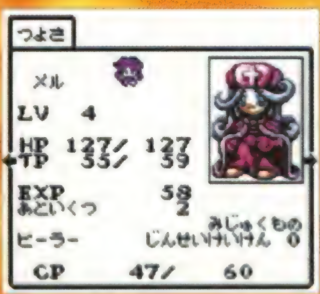
“オアシスのかいぎょ”は、オリーブ村のかいぎょを釣り上げれば解決となる。かいぎょを釣り上げるためには“りょうし”が必要になるのだが、解決の正否は運任せ。釣れるまでチャレンジしよう。



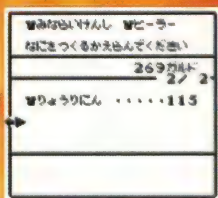

←話しかけたときに選択肢の4を選ばないと、釣りに進めないぞ。

## 4408年のアイテム 攻守のバランスはとても大切

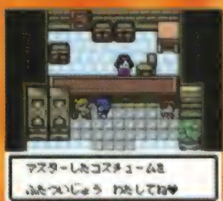
パーティーが攻撃一辺倒の編成に偏るとアイテムが不足気味になるので、コスチュームを選ぶときは攻守のバランスを考えよう。レベルが低く、ガルドが乏しい序盤は、“くすり”はつねに不足気味。アクセサリーなどは“なりきりハウス”で手に入るもので十分なので、ガルドは“くすり”につぎ込もう。なお“まじょっこの塔”をクリアーすると“オーダーメイド”が利用できるようになるので、コスチューム選択の幅が広がるぞ。



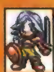

↑序盤は回復アイテムが乏しいので、ヒーラーは必ず組み込んでおこう。




←新たなコスチュームを作りだす“オーダーメイド”。




←素材に選べるのはマスターしたコスチュームのみ。

**みならいけんし**

ヴァルハラ町のコスチュームショップで購入可能

**かくとうか**

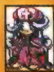
ヴァルハラ町のコスチュームショップで購入可能

**まほうつかい**

ヴァルハラ町のコスチュームショップで購入可能

**ハンター**

ヴァルハラ町のコスチュームショップで購入可能

**ヒーラー**

4408年以外のコスチュームショップで購入可能

アセリア歴 4203年

# ユークリッド村～だいちのどうくつ

“まじょっこの塔”をクリアーすると、“なりきりハウス”の“マーテルのへや”からほかの時代へ時空移動ができるようになる。マーテルからは時空戦士のクラースに会うように告げられるので、部屋の下側にある“太陽の絵”を調べて、アセリア歴4203年に移動しよう。移動後、マップを見渡すとヴァルハラ村とユークリッド村、そしてダンジョンの“かぜのたに”が見える。しかし“かぜのたに”の入口は閉ざされているので、まずはユークリッド村にいるクラースのもとへ足を運ぼう。



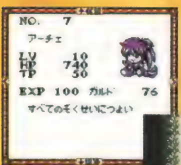

⬅“マーテルのへや”にある絵から時空移動できるぞ。



クラース

## QUEST 1 ユークリッド村～かぜのたに

クラースを訪ねると“バトルずかん”と“かぜのもんしょう”が手に入り、“かぜのたに”へ入れる。ここに来る時点では、モンスターの弱点を突くのは難しいので、攻撃力重視がいい。




⬅遭遇したモンスターの情報が見られる“バトルずかん”。



➡色の違う床は踏むと大ダメージ。できるかぎり避けること。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| ガジガジ | 110 | 6 | 6 |
| ピヨピヨ | 100 | 7 | 6 |
| ハーピィ | 180 | 18 | 14 |
| ソードリザード | 160 | 12 | 12 |
| ソウルイーター | 140 | 10 | 10 |
| ディンゴ | 160 | 9 | 8 |
| レッドシルフ | 145 | 20 | 20 |
| ブルーシルフ | 156 | 18 | 18 |
| シルフ | 1280 | 150 | 76 |

## QUEST 2 みずのどうくつ

“かぜのたに”をクリアーすると現れる。“ほのお属性”に弱いモンスターが多く出るので、弱点を突けるコチュームを用意しよう。なおここでは、引っかかるとつぎのフロアへ強制移動し、最大HPの半分が奪われる落とし穴がある。落ちると回復のためにTPや“くすり”を多く消費することになるので、階段を見つけ次第降りるようにしよう。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| ダークスネイル | 180 | 14 | 18 |
| スクイッド | 280 | 19 | 26 |
| ゴーレム | 400 | 26 | 34 |
| ヒトデマン | 120 | 18 | 24 |
| スケルトン | 200 | 15 | 20 |
| リザードフライ | 170 | 23 | 30 |
| マミー | 230 | 24 | 32 |
| グール | 200 | 21 | 28 |
| フロッグ | 140 | 17 | 22 |
| ウンディーネ | 2200 | 200 | 76 |

## QUEST 3 ほのおのどうくつ

“みずのどうくつ”と同様に、“かぜのたに”をクリアーすると入れる。HPが200以上のモンスターはみず属性に弱い。直接攻撃でダメージを与えにくい場合に備え、“アクアメイジ”や“ハンター”を用意するといい。ちなみに“みずのどうくつ”で登場した落とし穴がここにもあるので、長期に渡るフロア探索は危険だ。

### 出現するモンスター

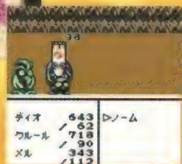
| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| アナコンダ | 300 | 22 | 30 |
| アザー | 230 | 17 | 22 |
| ツインスネーク | 180 | 11 | 14 |
| スコーピオン | 170 | 14 | 18 |
| デザートワーム | 130 | 12 | 16 |
| ドラゴンナイト | 270 | 20 | 26 |
| タイアーデッド | 150 | 18 | 24 |
| クリスタル | 60 | 15 | 20 |
| イフリート | 1800 | 200 | 76 |

## QUEST 4 だいちのどうくつ

“みずのどうくつ”と“ほのおのどうくつ”をクリアーすると現れる。入り口を塞いでいる石像は、目の前でAボタンを押しながら十字ボタンで引く、または押すことができるので、どかして内部に入ろう。ボスのノームは攻撃力が高いため、防御力、HPの高いコスチュームが必要だ。



⬅赤い床はダメージとともに、毒に侵されることがあるので要注意。



➡ノームが地中に潜ったら攻撃の合図。すぐに“ぼうぎょ”だ。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| モッコモコ | 300 | 20 | 36 |
| スラッグ | 350 | 21 | 28 |
| クレイデーモン | 320 | 29 | 38 |
| スライム | 290 | 22 | 30 |
| ブラッククロー | 270 | 24 | 32 |
| アナコンダ | 260 | 23 | 34 |
| ノーム | 2000 | 250 | 76 |

4203年のアイテム

## 上級コスチュームを作ろう

先へ進むに連れてモンスターは強くなってくるので、オーダーメイドを活用して、“みならいけんし”や“ヒーラー”の上級にあたるコスチュームを作ろう。右のリストの“けんし”の素材を見てわかるように、同じコスチュームを素材に使えば作れるということを覚えておけば、手に入れるのは簡単だ。“くすり”に関しては、“レッドグミ”の2倍の回復量を持つ“ピンクグミ”を中心に購入したい。

- **けんし**：みならいけんし＋みならいけんしで作成可能
- **さむらい**：けんし＋けんしで作成可能
- **しはんだい**：かくとうか＋かくとうかで作成可能
- **せきとり**：しはんだい＋しはんだいで作成可能
- **フレアメイジ**：まほうつかい＋まほうつかいで作成可能
- **ウィンドメイジ**：まほうつかい＋まほうつかいで作成可能
- **アクアメイジ**：フレアメイジ＋ウィンドメイジで作成可能
- **アースメイジ**：フレアメイジ＋ウィンドメイジで作成可能
- **サンダーメイジ**：アースメイジ＋アクアメイジで作成可能
- **かみなりとうし**：しはんだい＋サンダーメイジで作成可能
- **しょうにん**：みならいけんし＋かくとうかで作成可能
- **だいしょうにん**：しょうにん＋しょうにんで作成可能
- **クレリック**：ヒーラー＋ヒーラーで作成可能
- **レンジャー**：ハンター＋ハンターで作成可能
- **アーチャー**：レンジャー＋レンジャーで作成可能
- **ほのおのけんし**：けんし＋フレアメイジで作成可能
- **しっぷうけんし**：けんし＋ウィンドメイジで作成可能

アセリア暦 4306年

# トーティス村～あくまの塔

マーテル像の部屋にある“ほしの絵”を調べるとこの時代に移動できる。ここには時空戦士であるクレス、ミント、チェスターが住んでいるのだが、クレスとミントはこの時代に来た時点では留守にしている。まずはトーティス村の“けんじゅつどうじょう”にいるチェスターに説明を聞きに行こう。




⬅“ほしの絵から”4306年に来られるぞ！




## QUEST 1 トーティス村～ふしぎな塔

チェスターから“ふしぎなつぼ”を受け取ると、塔に入れる。ボスのマクスウェルに魔法はほとんど効かない。直接攻撃が強いコスチュームを用意しよう。




⬅“ふしぎなつぼ”を入手すると“ふしぎな塔”へと入れるようになる。

➡模様のある床を踏むと、ダメージ＋マヒの効果を受けてしまう。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| バンパイア | 340 | 38 | 19 |
| デザートキング | 400 | 48 | 24 |
| スパイダー | 360 | 44 | 22 |
| バジリスク | 390 | 40 | 20 |
| ウイングデビル | 300 | 30 | 15 |
| オークジェリィ | 360 | 36 | 18 |
| ベラドンナ | 320 | 44 | 22 |
| ケイブマン | 380 | 46 | 23 |
| ヘルマスター | 410 | 50 | 25 |
| マクスウェル | 3600 | 300 | 30 |

## QUEST 2 あくまの塔

“ふしぎな塔”をクリアーすると現れる“あくまの塔”。トーティス村の“けんじゅつどうじょう”に戻っているクレスに会って、“うつらないかがみ”を受け取ると入れるようになる。ほのお属性に弱いモンスターが多く現れるので、ほのお属性のとくぎを使いたい。TPを回復する“くすり”を多めに用意しておくと戦闘が楽になるぞ。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| バシャーン | 440 | 48 | 24 |
| オークロット | 300 | 50 | 25 |
| キラーアウル | 240 | 48 | 24 |
| カモーン | 360 | 42 | 21 |
| バルチャー | 340 | 46 | 23 |
| ボーンナイト | 460 | 52 | 26 |
| レイス | 300 | 50 | 25 |
| ボーグル | 500 | 40 | 20 |
| ブラックバグ | 280 | 36 | 18 |
| ナイトキャップ | 360 | 48 | 24 |
| グレムリンレア | 4000 | 300 | 30 |

## QUEST 3 こだいいせき

“ふしぎな塔”をクリアーすると現れ、トーティス村の教会にいるミントから合い言葉を聞けば入れる。ボスのアスカは攻撃力、す速さが高いので、激しい連続攻撃に追いつける回復力が必要だ。




⬅“クレリック”のナースと“くすり”を使い、回復はふたり体制で行おう。

### 出現するモンスター

| 名前 | HP | EXP | ガルド |
|---|---|---|---|
| マーマン | 350 | 50 | 25 |
| かに | 16 | 60 | 30 |
| 80Z | 400 | 40 | 20 |
| 30V | 420 | 44 | 22 |
| アーク | 370 | 56 | 28 |
| ヘルキャット | 270 | 50 | 30 |
| リビングソード | 420 | 58 | 29 |
| シェイド | 360 | 54 | 27 |
| パペットマン | 490 | 50 | 25 |
| アスカ | 3800 | 300 | 30 |

## たのまれごと

| おいかけてトーティス | トーティス村のトムと話す→たべもの屋に入る→ブッシュベイビーを5回追いかける |
|---|---|

### す速さを上げてイベントに挑め！

トムから依頼を受けると、たべもの屋に“ブッシュベイビー”が出現。5回追いかけると表示される“ブッシュベイビー”す速さを、パーティーのだれかが上回っていれば捕獲できる。なお表示されるす速さは、160～190の範囲で毎回変動する。




⬅す速さを上げるアクセサリーとコスチュームを装備するといいぞ。

## 4306年のアイテム 特殊なコスチューム

右で紹介しているコスチュームは戦闘力は低いものの、“たのまれごと”など、モンスターを倒すこと以外の目的で活用される。とくに“ぬすむ”のとくぎを覚える“おおどろぼう”は、アイテム収集に興味のある人にとっては欠かせない存在だ。購入できるアイテムに関しては、HPが500回復するイエローグミに注目したい。“とくぎ”の回復が追いつかない戦闘に備えて購入しておくといいぞ。

- **とうぞく**：みならいけんし＋ハンターで作成可能
- **おおどろぼう**：とうぞく＋とうぞくで作成可能
- **アサシン**：おおどろぼう＋おおどろぼうで作成可能
- **りょうりにん**：みならいけんし＋まほうつかいで作成可能
- **あそびにん**：まほうつかい＋ヒーラーで作成可能
- **りょうし**：りょうりにん＋ハンターで作成可能
- **がくしゃ**：まほうつかい＋まほうつかいで作成可能
- **えかき**：かくとうか＋まほうつかいで作成可能
- **うらないし**：えかき＋まほうつかいで作成可能
- **おどりこ**：モデル＋とうぞくで作成可能
- **うたひめ**：おどりこ＋おどりこで作成可能
- **モデル**：あそびにん＋ヒーラーで作成可能
- **ちょうきょうし**：けんし＋バジリスクで作成可能
- **ギャンブラー**：あそびにん＋まほうつかいで作成可能
- **バグベア**：まじょっこの塔で出現するバグベアから盗むことで入手可能。
- **ドラゴンナイト**：ほのおのどうくつで出現するドラゴンナイトから盗むことで入手可能。
- **バジリスク**：ふしぎな塔で出現するバジリスクから盗むことで入手可能。
- **カニ**：こだいいせきに出現するカニから盗むことで入手可能。




『マリオストーリー』のあらゆる秘密を解析し、みなさんにお届けするのがわが調査隊の使命。今回のテーマは“バッジ”です。マリオのパワーアップに欠かせないバッジの集めかたから、便利な組み合わせまでをぜいたくに紹介。冒険へ向かうまえに、ぜひご一読をオススメしますよ。

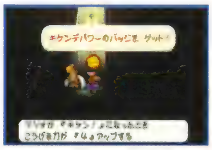
# これで完ペキ! バッジ完全ガイド

## ① 入手困難なバッジを集める

キノコワールドに存在するバッジは、全69種類で80個もある。数が多いため手に入れる方法も、道ばたで拾えるものから複雑な手順が必要なものまでさまざまだ。そのなかでも以下に紹介する5個のバッジは、どれも一筋縄ではいかない方法で隠されている。ここではこれらのバッジの獲得方法を紹介しよう。すべて手に入れ、バッジコンプリートを目指せ!

### キケンデパワー

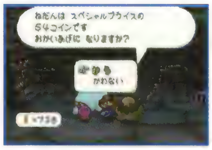
ドガボンのしろ2階の柱時計を動かすと隠し部屋がある。タンスの引き出しからベッドに乗り、本棚まで登れば壁を抜け秘密の部屋に入れるぞ。




⬆二重トリックで隠されているだけあって効果は絶大。

### ヤッツケーレ

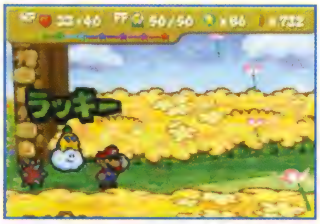
キノコタウン地下道に潜むボッタクールから64コインで買える。ボッタクールの隠れ家は、ヒビはないが壊せる壁でふさがっているので注意。




⬆ほかにも“ほしのかけら”を3個手に入れられるのだ。

### ケッコウラッキー

各地で見つかる手紙のうち、“クリ村のクリパパへの手紙”は特殊な存在。この手紙は届けると、つぎつぎ違う手紙の配達を頼まれる、いわば“わらしべイベント”の出発点となるのだ。その順序をまとめたものが右のチャート。これに沿って最後まで配達し終えれば、お礼にクリパパがバッジをくれる。とても便利なバッジなのでぜひ手に入れよう。ただしステージ7まで進めていないと入手できないぞ。



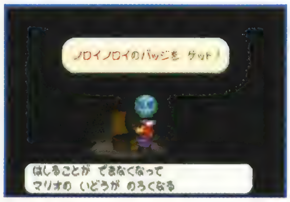

⬆装備すると文字どおり“ケッコウ”攻撃を回避してくれる。必要BPは7だが、無理をしてでも身につける価値はあるぞ。

**バッジ入手チャート**

- クリ村のクリパパへの手紙
- → キノコ城の前にいるエリキノへの手紙
- → ノコノコ村にいるタータスへの手紙
- → キノコタウンでつりをしている人への手紙
- → ノコノコ村にいるタータスへの手紙
- → カラカラタウンにいるグレッブへの手紙
- → キノコタウンの道場の前のメアリーへの手紙
- → カラカラタウンにいる店のしゅじんへの手紙
- → テレサのおやしきにいるテオドールへの手紙
- → キノコタウン駅の前にいるコノキノへの手紙
- → ヨッシー村にいる赤いチビヨッシーへの手紙
- → キノコタウン駅の前にいるコノキノへの手紙
- → 星のうまれる谷にいるキタピオへの手紙
- → クリ村のクリパパへの手紙
- → ケッコウラッキーのバッジ

### ノロイノロイ

アラビンいせきでは“スーパーハンマー”を手に入れるため、部屋の上から宝箱近くへ降りる。このとき一気に下へ降りず、ひとつ上の階の壁を調べよう。左端に1ヵ所抜けられる壁があり、奥でバッジが手に入るぞ。巧妙なわりにバッジの使いみちがないのは残念。



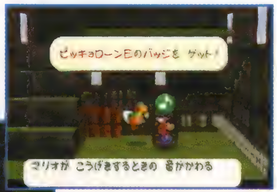

⬆あえて使うならドガボンのしろにある、ガボンへいの部屋くらいか。

### ピッキョローンE

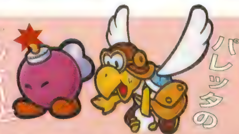
サムイサムイ村村長の家があるエリアには、ほかに2軒の家がある。このうち中央の家には扉がないが、じつは入ることが可能だ。問題の家の右側にある家に入り、家具を伝って上れば窓へ手が届く。そこから軒先伝いに窓から入れるぞ。調べられる場所を注意深く探そう。

⬇このタンスに上り、壁伝いに窓へと向かう。






⬆窓の奥で念願のバッジを発見! バトルの役には立たないが、心和ませる効果音を出すぞ。



## ピンキーとパレッタの なぜなにマリスト

**パレッタ** いつもお世話になっております。今回はわたしパレッタと、ピンキーさんのふたりでみなさんの質問に答えさせていただきます。
**ピンキー** なに最初からカタくなってんのよ。こんなの気軽にパッパと答えればいいじゃない。じゃ、あとはまかせたわよ。
**パレッタ** そんな……。わたしこういうの慣れてないんですから〜。
**ピンキー** あたいだっておんなじよっ! ……まぁいいわ、さっさとハガキを読みなさい。言っとくけど、くだらない質問だったら怒るわよ。
**パレッタ** (不安げ) そ、それでは、始めます!

### Q「ゲーハーはオス? メス?」
### A「じつはメスなのです。」

**ピンキー** 誰よゲーハーって。
**パレッタ** ゴツゴツ山にいるハゲワシですよ。クッパの手下だったんです。
**ピンキー** ああ、あの鳥。
**パレッタ** 配達途中で見かけたときは、悪い方には思えなかったのですが。
**ピンキー** 子供のためとかじゃない? 女がひとりで育てるのは大変なのよ。
**パレッタ** なんか説得力ありますね。




⬆性別はエンディングで明らかに。これでクリオの疑問も解消?

## ② バッジの組み合わせ

### 〈BP、進行度別の組み合わせ例〉

バッジはひとつ装備するだけでも、十分マリオの役に立つ。だが効果が関連しているものを複数装備すれば、より大きなパワーを引き出すことができるぞ。ここではそんなバッジの組み合わせについて、ケース別に紹介。まずはBPと進行度から組み合わせを選ぶ場合だ。"ハートフエール"などを多用しているプレイヤーは、進行度ではなく残りBPから参考にする項目を決めてもらいたい。

**序盤（BP10〜）**
レンゾクジャンプ●ハンマーナゲール●ピンチデラッキー●センセイサレナイ●メマワシスピーン

大ダメージ源となる"レンゾクジャンプ"と、攻撃範囲に死角のない"ハンマーナゲール"は序盤戦の必需品。多少消費BPが高くても使いやすいバッジを厳選して装備したほうが、確実に楽に進めるぞ。




←地味なバッジだが、"センセイサレナイ"の効果は絶大だ。

**中盤（BP20〜）**
ジシーンアタック●ツラヌキナグーリ●タツジーン●ナイスデボウギョ●トゲーヲガード●ヤッツケスピーン

中盤からはハンマー系バッジが大活躍。攻撃範囲の広い"ジシーンアタック"と防御力無視の"ツラヌキナグーリ"が強力だ。また"タツジーン"はアクションコマンドの成功率を高めるので、忘れずに装備しよう。




←"ナイスデボウギョ"があれば守りも安心。

**終盤（BP30）**
ジャンチャージS●ウルトラジシーン●スバヤクカワール●フラワーセツヤク●ケッコウラッキー●ヤッツケーレ

ここまできたら"ハートフエール"などは外して強力なバッジにBPをつぎ込もう。ボス戦用の"ジャンチャージS"とじしん系最強の"ウルトラジシーン"がおすすめだ。"フラワーセツヤク"もひとつは装備したい。



←使い勝手のいい"スバヤクカワール"も必需品。

### 〈用途別組み合わせ例〉

バッジの組み合わせ次第では、少ないBPで強力なバッジに匹敵する効果を得られる。ふだんのバッジ装備に加え、用途に合わせて選んだ以下のような組み合わせを盛り込もう。こまめに組み替えていくことでつねに最良の状態を維持できるぞ。

| | |
|---|---|
| ザコー掃コンボ | **ハンマチャージ+じしん系バッジ**<br>冒険途中何度も戦うザコモンスター。彼らを楽に倒したいならばこの組み合わせがオススメだ。飛んでいるモンスターにだけは効果がないが、クリオやパレッタを連れておけば万全。 |
| 一点集中コンボ | **ジャンチャージ+レンゾクジャンプ**<br>こちらは対ボス戦用の組み合わせ。チャージで高めた攻撃力をムダなく使うには、連続ジャンプが最適だ。アクションコマンドが苦手なら、代わりに"ドカーンジャンプ"でもいい。 |
| スターパワーコンボ | **ネガウノパワー+ナカマモネガーウ**<br>スターパワーに頼った戦いをするなら、この組み合わせを試そう。"ネガウノパワー"を3つ装備し、仲間も"ねがう"を使えば1ターンで2ゲージ近くスターパワーを回復できる。 |
| 危険は友だちコンボ | **ピンチデマモール+ピンチデガンバル**<br>ピンチ状態のマリオの能力を高めるバッジをいくつも装備し、わざとHPを減らして戦うのも立派な戦法のひとつ。ただし念のために"きんきゅうキノコ"を用意するのを忘れずに。 |
| ラクラク探索コンボ | **メマワシスピーン+ヤッツケスピーン**<br>スピンアタックで走り回るだけで弱いモンスターは倒れ、強いモンスターは目を回す。ダンジョンなどを探索したいときに便利だ。ただし飛び道具を使うモンスターには注意しよう。 |

### 〈変わった組み合わせに挑戦！〉

"バッジも全部集まったし、やることなんかない"、"使える組み合わせなら知ってる"。そんなツワ者には、一風変わった以下の組み合わせをオススメ。やり飽きた戦闘が新しい輝きを放つことは受け合い。キミも自分だけの組み合わせを試してはいかが?

**世の中ゼニや！ コンボ**
コインモドール+
コインコイン+
ホケーンコイーン

コインにこだわった組み合わせ。戦闘ではダメージをくらいまくって、勝利後のコインの嵐を堪能しよう。もしくは湯水のようにアイテムを使い、戻ってくるコインに酔いしれるのもよし。この場合結局損なのだが。



↑一度に出るコインの最大数は20枚までだが、毎回続くととても爽快。

**一発ギャンブルコンボ**
ハッピーハート+
モロハノヤイバー+
イチカバチーカ

"モロハノヤイバー"で危険に身をさらし、"イチカバチーカ"で台無しの恐怖を背負う。いつHPが回復するかわからない"ハッピーハート"だけを支えに戦う無謀者のコンボ。運と度胸をこの組み合わせで試せ!



↑じつは大ダメージを狙える。"タツジーン"はこの場合当然邪道。

## Q「スターフラッシュはクッパ戦用のわざ?」
## A「魔法効果をうち消すのでザコ戦でもOK」

**パレッタ** クッパが使ってくるスターのつえの効果をうち消すため、ほしのせい様たちに教えていただいたスターパワーですね。
**ピンキー** それがザコモンスターにも使えるっていうの?
**パレッタ** そうです。たとえばカメックが敵の誰かをヨケヨケ状態にしますよね。そのときスターフラッシュを使えば元に戻るんです。
**ピンキー** ヨケヨケ……。あたいあれ大っ嫌いなのよ！ こっちは身体張ってバクハツしてるってのに平気な顔で!!
**パレッタ** そ、そんなときは事前に使えばバッチリなんですよ。
**ピンキー** うふふ。さっそくマリオに教えておかなきゃ。



↑眠りなど、こちらに有利な状態はそのまま残る。これは便利!

**疑問・珍問 大募集**

『マリオストーリー』に関する、あらゆる疑問に豪華メンバーがお答えします。攻略に関することから、ストーリーに関係ないささいなことまで、どしどし質問をお寄せください。ご意見、ご感想も合わせてお待ちしています。

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
ファミ通64+編集部
『極楽!! マリオストーリー調査隊』係



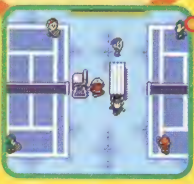

今月のアカデミーは拡大版。11月1日に発売になったばかりの『マリオテニスGB』を、徹底的に攻略するぞ。納得のいくキャラクターが育成できたら、64GBパックで『マリオテニス64』にデータを移して遊んじゃおう。打倒マリオキャラクターを実践できるかな!?

●任天堂 ●2000年11月1日発売
●価格 3800円(税別)


# ゲームボーイのストーリーモードで最強キャラを育成だ!

## ゲームの流れを整理してみよう

キャラクターの育成を楽しめるのがストーリーモード。アレックスかニーナのどちらかを選んで、ロイヤルテニスアカデミーで練習を積んでいくのだ。シングルスとダブルスのそれぞれでクラスが設定されるから、完全クリアーにはパートナーの育成も大切なのだ。



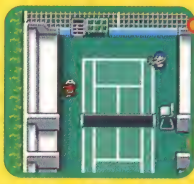
### ジュニアクラス

ゲームのスタートはジュニアクラスから。はじめは足も遅ければ、ショットのパワーもない。いきなりランキング戦に挑戦するのもいいけど、まずはトレーニングセンターやトレーニングコートで、地道に経験値を稼いでレベルアップすることが大切だ。



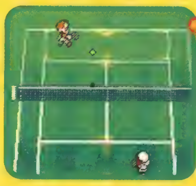
### シニアクラス

ジュニアクラスでランキング1位になると、シニアクラスに上がれる。トレーニングコートでの練習内容も一段と高度になるので、マスターするまで何度でも挑戦しよう。6ゲーム先取のランキング戦は時間がかかるけど、相手はまだそれほど強くないぞ。



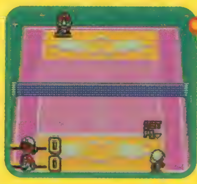
### 選抜クラス

選抜クラスのランキング戦に勝つと、アカデミーの代表選手に選ばれるぞ。そしてなんと、飛行機に乗ってアイランドオープンの会場へと駒を進めることになるのだ。ただし、ここからは強敵ぞろい。エキシビジョンなどで経験値を稼がないと勝てないぞ。



### アイランドオープン

各地のテニスクラブの代表が一堂に会して熱戦をくり広げるのがアイランドオープン。それぞれの学校の誇りや名誉を背負って、実際のテニスと同じ6ゲーム先取の5セットマッチで行われる。出場選手たちはプレイスタイルに特徴のある強敵ぞろいだ。



### マリオワールド

ストーリーモードの最後に待ち受けるのが、マリオやピーチといったお馴染みのキャラクターが登場するマリオワールド。彼らとのゲームに勝利することが、最強キャラの証しとなるのだ。負けることを恐れずに、何度となくトライして勝利をもぎ取ろう。

## 育成メニューはこれ!

キャラクターをレベルアップするために、経験値を稼ぐ方法は以下のとおり。これらをすべて順番に行う必要はないけれど、自分がプレイしやすい方法を見つけておくと、育成が楽になるかもしれないよ。

- トレーニングセンター
  テニスマシン・カベうちテニス
- トレーニングコート
  サービス(プラクティス/しょうぶ)
  ネットプレイ(プラクティス/しょうぶ)
  ストローク(プラクティス/しょうぶ)
- エキシビジョン
- 64GBパック
  エキシビジョン
  トーナメント
- ランキング戦

## トレーニングセンター TRAINING CENTER

### リペアカウンター

右上で紹介しているラケットやシューズといったアイテムの効果を確認したり、装備するための場所。アイテムによってパラメーターや獲得経験値が変化するので、メッセージを注意深く読むようにね。




➡トレーニングセンターを入って、すぐ左手にあるのがリペアカウンターだ。24時間営業だよ。

### テニスマシン

| レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 |
|---|---|---|---|
| 15 | 30 | 60 | 100 |

相手コートのマシンが打ち出すボールを、規定数だけ打ち返すミニゲーム。レベルがあがるにつれ、コースや打球にバリエーションがつく。



⬅ベースラインからのドロップショットや、ネット近くからのボレーなど、実戦さながらの練習だ。

### カベうちテニス

| レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 |
|---|---|---|---|
| ⬅➡ | ⬆⬇ | ⬅⬆ | ⬅⬆⬇➡ |

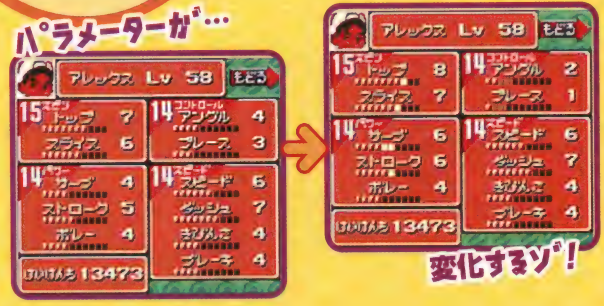
打球の弾む方向が変わるパネルに注意して、カベうちを続けるモード。レベル3では、4方向のうち2方向のパネルがランダムに表示される。



⬅レベルが上がっても50球でクリアーの条件は同じ。パネルの数や方向が徐々に増えて難しくなる。

# アイテムを使ってキャラを強化

ランクが上がるにつれて、使用できるシューズやラケットが増えてくる。その獲得条件と効果をまとめたのが下のデータ一覧だ。たとえばスモールラケットを装備すると、同じレベルであっても写真のようにパラメーターの一部が変化するのだ。




## データ一覧 DATA

| アイテム名 | スピード | ダッシュ | きびんさ | ブレーキ |
|---|---|---|---|---|
| ライトシューズ | +2 | +2 | −2 | −2 |
| ＊シングルスで選抜クラスになったら使用できる | | | | |
| 鉄のシューズ | −2 | −2 | −2 | −2 |
| ＊シングルスでレギュラーになったら使用できる | | | | |

獲得経験値1.5倍

| アイテム名 | サーブ | ストローク | スピン | アングル | コントロール | ボレー |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ラージラケット | −1 | −1 | −1 | +2 | +1 | − |
| ＊シングルスでシニアクラスになったら使用できる | | | | | | |
| スモールラケット | +2 | +1 | +1 | −2 | −2 | − |
| ＊シングルスで選抜クラスになったら使用できる | | | | | | |
| 鉄のラケット | −2 | −2 | − | − | − | −2 |
| ＊シングルスでレギュラーになったら使用できる | | | | | | |

獲得経験値1.5倍

## マリオテニスGB はみだし情報局

任天堂のホームページで開催されていた『マリオテニス64』のHPトーナメント。リングショットの獲得リング数を競い合うものだったけど、いよいよ第2回目が開催されることになった。なんと今回は『マリオテニスGB』で育成したキャラでも参戦できることが特徴。手塩にかけて育てたキャラで、全国のプレイヤーと競い合うのだ。エントリーコードは以下のとおり。詳細は任天堂のホームページを見てね！

●エントリーコード
R55FQ9R5J

●任天堂ホームページ
http://www.nintendo.co.jp/

# スピードとコントロールに注目だ

64+おすすめの育成法は、スピードとコントロールを上げること。す速く打球に追いつき、きわどいコースを狙えるようになる。パワーも上げれば無敵状態だぞ。




スピンは0でも大丈夫！

# フロントアップがおすすめだよ

『マリオテニス64』と同様に、試合中のカメラアングルを設定できる。おすすめは、つねに自分が手前に表示されるフロントアップだ。試合の前に設定しようね。




自分に合った設定を！

## トレーニングコート TRAINING COURT

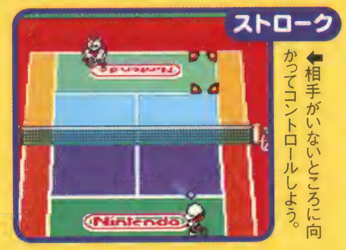
自分が所属するクラスに応じた3種類の練習が受けられる。コーチによる"プラクティズ"と、練習内容を復習するほかの生徒との"しょうぶ"がそれぞれ選べるぞ。




⬅サーブからネットにダッシュしてボレーを決めよう。




⬅きわどいコースを狙って、思いどおりに打てるかな？




⬅相手がいないところに向かってコントロールしよう。

## エキシビジョン EXHIBITION

マリオキャラや、育成モードに登場するライバルたちを相手に選んで、自由に対戦できるモード。試合の長さ（ゲーム数やセット数など）も自分で設定できるので、育成の合間にちょっとだけ楽しむのにも向いている。もちろん、試合結果に応じて経験値がもらえるよ。ランキング戦の予行演習としてプレイするのもいいぞ。

## 64GBパック 64GB PACK

64GBパックを使えば、自分が育てたキャラを『マリオテニス64』に移して活躍させることができる。トーナメントに優勝すれば、通常の経験値に加えてボーナスポイントももらえるので、効率よく育成することができるぞ。




➡育成中のキャラを選び、『マリオテニス64』にデータを転送。これで準備は完了。

スタートーナメントにも参加できるゾ！



⬅使いなれた3Dスティックで、トーナメントやエキシビジョンに挑戦しよう。スタートーナメント完全制覇を目指すのもいい。




獲得経験値が増えるゾ！

➡『マリオテニス64』で得た経験値には、ボーナスがかけられ3倍になることも！

# ゲームボーイとニンテンドウ64に、また隠しコートが出現！

## ミニゲームをクリアーして隠しコートをゲットしよう




➡育成のための経験値は稼げないけれど、隠しコートを出すのにチャレンジする価値ありだ。

メインメニューからマリオミニゲームを選ぶと、ルイージ、ベビィマリオ、ドンキーコングのミニゲームが遊べる。ここでレベル3までをクリアーし、さらにそのあとでハイスコアを更新すると、『マリオテニスGB』のエキシビジョンモードに、3つの新しいコートが追加されるぞ。ぜひとも挑戦してみよう。

**ゲームボーイ版 隠しコート出現条件** → **ミニゲームのレベル3をクリアーしたあとにハイスコアを更新する**

### ルイージ シューティングスター

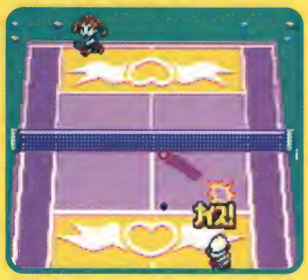


コート上に出現するスターを狙って、ショットをくり出していこう。AとBボタン同時押しのスマッシュを決めれば高得点がもらえるぞ。攻撃的なテニスが身につくミニゲームだ。

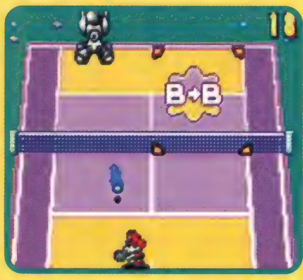
### キャッスルコート

| たまあし | バウンド |
|---|---|
| ふつう | ふつう |

お城の中庭のような場所につくられたコート。『マリオテニス64』にもピーチ城の特設コートが出てきたけど、テニス好きなピーチ姫はお城にふたつのコートを持っているのかも。



### ベビィマリオ ターゲットショット

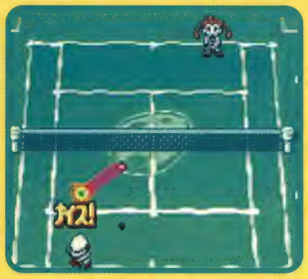


コートの決められたエリアに正確にショットを決めるミニゲーム。画面に表示される操作どおりに、ショットの種類を打ちわけられれば高得点になるぞ。テクニックが身につく。

### トロピカルコート

| たまあし | バウンド |
|---|---|
| さいそく | よわい |

南国のフルーツに囲まれたコート。ラインがガタガタしているのは、地面が砂だからかな？　球足が速いので振り遅れに注意。弾んでから滑るようなスライスショットが有効だ。



### ドンキーコング バナナまとめあて

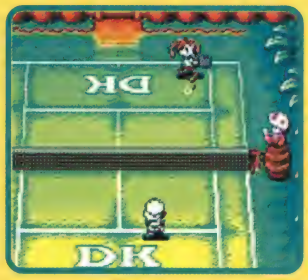


テニスマシン系のルイージ、ベビィマリオとは異なり、カベうち系のミニゲーム。移動するバナナのパネルを狙って、ひたすらラリーを続けるのだ。忍耐力勝負といった雰囲気。

### ジャングルコート

| たまあし | バウンド |
|---|---|
| はやい | さいきょう |

文字どおりジャングルに囲まれたコート。『マリオテニス64』のドンキーコングコートと同様に球足が速く、大きく弾むという特徴がある。パワーキャラ系に有利なコートなのだ。




## CAMELOT SOFTWARE PLANNING つうしん

### 高橋兄弟に聞くマリオテニスこぼれ話

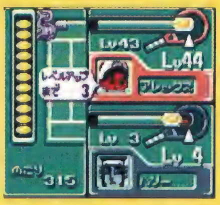
発売から3週間たち、早くもゲームをクリアーした人も多いんじゃないかな。ところで主人公とパートナーが同性で、男女でのミックスダブルスが組めないとお嘆きの声もいくらか聞こえてきています。ボクもペアを組むのは異性どうしが良いなと思っていたんだけど、それでは宿舎の部屋が男女混合になってしまうでしょ。これは教育上よろしくないということで、パートナーは同性の形に落ち着いたというわけ。ちなみに宿舎のなかは、選ぶ主人公によって部屋が模様替えされてるって知っていた？　アレックスを選ぶと青で統一された部屋にハリーのダンベルが、そしてニーナを選ぶとピンクで統一された部屋にケイトの飼っているネコがうろついているんです。えっ、そんなことは知ってるって？　それじゃ、これは知ってるかな。ストーリーモードを一度クリアーしてから新しくゲームをはじめると、みんなの夢がかなうらしいよ。　（弟・高橋秀五）

## マリオテニス64の こんなの知ってた!?

### ゲームボーイのキャラでパーフェクトコートをゲット

ソフトの開発者である高橋兄弟に「ボクらにはクリアーできません」と言わしめたパックンチャレンジ。ゲームボーイで育成したキャラで挑戦すると、意外と簡単にクリアーできてしまうことがわかったぞ。ポイントは、主人公だけをひたすらレベルアップすること。パックンチャレンジの相手はダブルスのパートナーなので、主人公とのレベル差が大きいほどクリアーが楽になるわけだ。経験値はすべて主人公に割り振ってしまおうね。

**パートナーに経験値を割り振らず ひたすら主人公を育成！**



⬅ふたりのレベル差がクリアーへの鍵を握るのだ。



CHARA

# 『マリオテニス64』にリンクするとキャラが出現



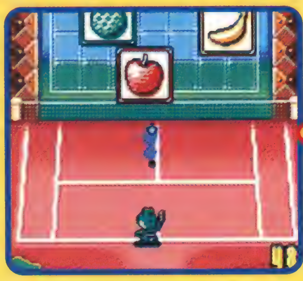

➡この時点でミニゲームは7種類。でも、ルイージの左右にある"?"マークが気になるよね。

64GBパックで『マリオテニス64』とデータ交換するだけで、4人のマリオキャラのミニゲームが出現。それぞれレベル3をクリアーし、ハイスコアを更新したあとで再度64GBパックでデータ交換すると、今度は『マリオテニス64』に隠しコートが追加されるのだ。一体、どこに隠れていたの？　って感じだね。

**ニンテンドウ64版 隠しコート出現条件** → **ミニゲームのレベル3をクリアーしたあとにハイスコアを更新し、ニンテンドウ64とリンク**

## ヨッシー フルーツまとめあて

ドンキーコング同様のカベうち系ミニゲーム。フルーツの種類によって得点が変わってくる。積極的に高得点のメロンやリンゴを狙っていければ、短時間でクリアーできるぞ。



### ヨッシーコート

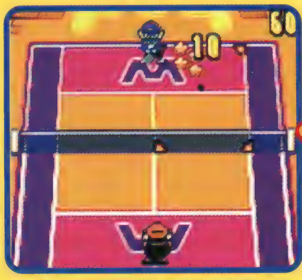
たまあし **はやい**　バウンド **つよい**

球足が速いので、ヨッシーのようにスピードが高くないと苦労しそうなコート。バウンドが強いので、トップスピンをコーナーに向けてガンガン打っていくと効果的だろう。



## ワリオ トレジャーボックス

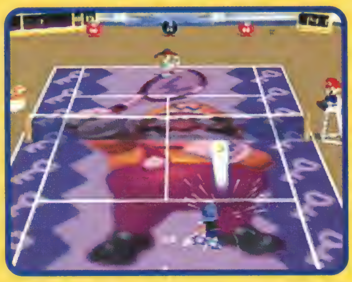
ワルイージを相手に、決められたエリアを狙ってショットを放つ。このとき宝箱やコインに当たれば、ボーナスポイントがもらえるぞ。正確なコントロールが要求されるのだ。



### ワリオコート

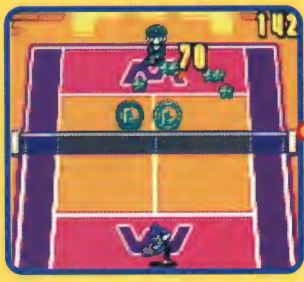
たまあし **おそい**　バウンド **よわい**

いつもの感覚でラリーを続けようとすると、ボールが2バウンドしてしまうくらい球足が遅く、バウンドが弱いコート。ガンガン打っていくより、ドロップショットを多用しよう。



## ワルイージ ライバルはルイージ

ライバルのルイージを相手に、コート上のL(ルイージ)マークをゲットしていくゲーム。ルイージをけ落として脚光を浴びるという、ワルイージの念願をかなえてあげよう。



### ワルイージコート

たまあし **さいそく**　バウンド **さいきょう**

ワルイージらしい(?)、最強極悪なコート。非力なキャラは圧倒的に不利。ただし球足が極端に速いだけに、パワーだけが突出したクッパのようなキャラでも苦戦しそうだ。



## クッパ 1たい2マッチ

ワリオ＆ワルイージというクセのあるペアを相手にして、クッパひとりで対戦するゲーム。レベルが上がるにつれ、1セット、3セット、5セットマッチと試合が長くなっていくのだ。



### クッパコート

たまあし **ふつう**　バウンド **さいきょう**

燃え上がる炎をバックに立つクッパが印象的なコート。ワルイージコート同様にバウンドは最強。球足がそれほど速くないぶん、クッパでもガンガン活躍できそうなコートだ。



# マリオとピーチも登場するぞ！

ストーリーモードでマリオワールドを勝ち上がると、いよいよマリオとピーチのミニゲームが遊べるようになるのだ。ここでもハイスコアを更新すれば、何かいいことが起こりそうだね。ここからさきは、キミが自分の目で確かめてみよう。さらにストーリーモードをクリアーしたあとでゲームをはじめると……!?　お楽しみに！

**ピーチ出現条件** → **ストーリーモードのシングルスでマリオに勝つ**

**マリオ出現条件** → **ストーリーモードのダブルスでマリオ＆ピーチペアに勝つ**

# トライフォースタイムス
Tri-Force Times

第13号

発行●三角新聞社
ハイラル城下町□番X号

冷え込みが厳しい今日このごろ、ゾーラの里からは早くも初雪のたよりが届きました。今年は例年になく強い寒波の到来が予想され、防寒具を求める買い物客が店頭へつめかけているとのことです。みなさまも冬の支度をお忘れなきよう。(T.T.編集部)

## 衝撃スクープ チンクル氏は夜の帝王だった?



自らの元への妖精の訪れを夢見る"永遠の少年"として親しまれているチンクル氏(35)に、興味深い噂が持ち上がっている。ふだんのチンクル氏はマップ作成と販売のため各地の空に浮かび、昼夜を問わず営業していることで有名だ。そんな氏が、ことクロックタウンにおいては夜間のみ姿を消してしまっているというのである。「深夜の盛り場で豪遊する氏の姿を目撃した」などという証言もあり、一部住人からは児童への悪影響を心配する声も出ているが、事実はいまだ確認されていない。一挙手一投足が注目を集める有名人ゆえの騒動ではあるが、真相が明らかになるまでは分別ある行動をとるよう、氏には期待するものである。　(文責・ポストマン)

昼間



⬅風船で空に浮かぶチンクル氏は、タウンの北地区では名物的存在となっている。

夜間



⬅夜は風船すら見えない。ほかでは営業しているだけに、じつに不可解といえる。

### 関係者のコメント



●バー「ラッテ」店主
「お客様のプライベートには干渉しないのが当店のルールですので……」



●アロマ夫人
「子供たちへの影響を考えると、自粛していただきたいところですわね」



●ボートクルーズ小屋主
「あいつもいい年のオトナなんだぜ? 何をしようが自由だろうがよ!」

## 冬のスポーツシーズン到来! ハイラル&タルミナ同時開催

いよいよ今年もウインタースポーツの季節がやってきた。今月始めに同時オープンとなったハイラルスケートリンクとタルミナスキー場は、多くのプレイヤーが連日のようにつめかけ大盛況。早くも昨年の利用者数を更新しそうな勢いだ。両施設とも今季初登場となる新アトラクションを用意しており、こちらの評判も上々。しかし、残念なことだが利用者数に比例するように事故も多発し、タルミナ側では先日ついに死者が出てしまった。利用時のルールを守り、楽しい冬のひとときを味わいたいものである。　(文責・リンク)

### ハイラル・氷の洞窟

超上級者用リンクにはなんと回転ブレードが! スリル満点の新ギミックに人気が集まっている。



⬅ブレードの一部には本当に刃があるとの噂も?

### タルミナ・スノーヘッド

雪玉あり、ジャンプ台ありのアスレチックコースは健在。おなじみゴロンレースも好評開催中だ。



⬅強風による事故のため上級者コースは使用禁止。

## 消える煙突の謎 ~ナベかま亭の怪奇~

"ナベかま亭の煙突が消えている"……先日、編集部にこのショッキングな情報が送られてきた。これを受けて本紙記者が取材したところ、確かに煙突の消失が確認されたのである。しかも、消失と出現の瞬間は一度も目撃できないという、何とも奇妙な結果に終わった。当のナベかま亭では、煙突の異常には一度も気がついたことはなく、厨房業務にも支障はなかったらしい。現在、専門家による再調査が行われているが、一方では巨大な月が引き起こした怪現象だという意見もある。周辺住人にとっては、またひとつ心配の種が増えたというところか。　(文責・ポストマン)



⬅これが問題の煙突。撮影時は昼食の準備中だったため、煙も盛大に出ているのがわかる。



➡少し目を離したスキにご覧のありさま。熱による光の屈折が原因、とのもっともらしい意見も。

## ENJOY MUSIC!! 第4回 ゾーラバンド“ダル・ブルー”



幅広い年齢層から支持を受ける人気のゾーラバンド“ダル・ブルー”の定期ライブが、先日行われました。今回の公演は結成20周年、新メンバーで再結成されてから5周年目にあたるメモリアルライブ。そのため新旧のファンが大勢つめかけ、会場のゾーラホールは開演2時間まえから満員御礼状態になりました。リズミカルなダンスナンバーから始まったライブは終始大盛況。クライマックスで新曲が初披露されると、観客の興奮は最高潮に達しました。アンコールではあの不朽の名曲『風のさかな』が流れ、会場は感激の嵐の中へ。同バンドのゆるぎない実力と、音楽に対する懐の深さをあらためて感じさせられたひとときとなりました。



←活動休止のブランクを感じさせない演奏は見事の一言です。



バンドリーダー
**エバン氏**

「新曲は、はっきり言って自信作。旧メンバーにも胸を張って聞かせることができるよ。着想？ ……うーん、これまでにない強烈なインスピレーションから、とだけ言っておこうか」

## 人材募集 デクナッツ城警護要員

目的を見失い、日々を生きる若きデクナッツよ！ そのあふれる力を王の元へ捧げてみないか？ 現在、城では警備要員を大幅に増強中。いまを熱く生きたいと思うなら、疾く来たれ!!

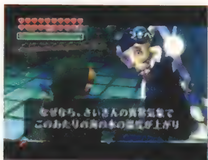


↑職種●警備員。勤務時間●1日8時間。時給●10ルピー以上応相談。手当●デク花潜行手当、シャボン発射手当。



## ハイラル&タルミナ合同企画 水のテーマパーク

水とそこに棲む生物たちについて、より多くの人々に理解してもらうために計画されていた“水のテーマパーク(仮)”がようやく着工の運びとなりました。ハイラルとタルミナ、双方の海洋博士が主導となって進められたこの企画。完成は再来年末になる予定です。



←水の権威である両博士が手を組み成し遂げられた企画です。



➡博士たちの集めた貴重な標本の数々も、館内に展示されます。

## 歴史探訪「ロックビル」
~太古の奇妙な遺跡群~

四角い穴が整然と岩壁に並ぶロックビルは、何の目的で作られた遺跡なのかいまだ判明していません。しかし穴の形と大きさはほぼ一致しており、高度な技術を有した古代文明の存在を裏付けています。一般にも公開されていますので、あなたもはるか太古の世界へ思いを馳せてはいかがでしょうか。



↑現在は住居説が有力ですが、なかには巨大なハチの巣という意見も。

## 読者の広場

寒いと朝がつらいですが、ナビィに「ねぼすけ！」とたたき起こされるまえに目覚めましょう。

●いつかトライフォースタイムスを一冊にまとめてください！ （東京都／しかりる）
○4、5年続けば可能かも……？ 応援感謝です。

●ヒステリーオブゼルダ1500円？ ……あ、ヒストリーか。 （神奈川県／コギトエルゴスム）
○姫の気性に悩むリンク……昼ドラのようです。

### お題のお答え

今回のお題
“こんなチャットはイヤだ！”

●福山雅治好き。『桜坂』を耳元でささやき続ける。
（埼玉県／ハエと僕）

●やたら体育会系ノリで、「アニキィ、アニキィ」と慕ってくる。
（神奈川県／西山孝之）

●リンクが負けそうになると裏切る。敵の仲間になり、Z注目までしてくる。
（東京都／かいとうリンクマン）
○人格変化系ネタ多し。つねにそばにいるだけに、うっとうしさは倍増しそうです。

長野県●小林千織



←生首チャット怖すぎ！ 妖精がみんなこの姿だったら、コキリの森はホラースポット確定です。ではまた来月。

### イラストコーナー

山形県●かきるあきる



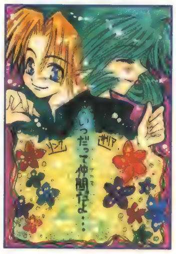
←敵は自分と同じ姿。リンクにすれば、ガノンよりダークリンク戦が精神的に苦しかったかも。

茨城県●佐藤ゆず



←姿が変わっても心は変わらず。カーフェイたちが理想のカップル、というかたも多いのでは。

滋賀県●ハヤシ



←賢者の使命を受け入れたサリアの言葉には、すべてを超えた純粋な想いがあふれています。

### 次回のお題
“今度の主力武器はコレだ！”

次回作でリンクに使わせたい武器を考えてください。武器は、実在するものから想像上のものまで何でも可。使いかたも合わせて教えていただけるとうれしいです。

あて先 〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通64+編集部 トライフォースタイムス係

# モノマニア2000 SPECIAL

今月のモノマニアは大増4ページで、トレーディングカード特集をお届けしよう。今回紹介するのはすべて、実際に対戦して遊ぶことができるものばかり。敷居が高いと思われがちなトレーディングカードゲームだけど、初心者でもわかりやすいものもけっこうあるんだぞ。

## 対人戦だからおもしろい!! トレーディングカードゲーム大特集

数年まえからのブームを通過して、すっかり人気も定着したトレーディングカード。ひとくちにトレカと言っても、アイドルやスポーツ選手から、アニメやオリジナルのファンタジー世界まで題材はさまざまだ。なかには収集をいちばんの目的とする、ブロマイド的なトレカも多いけど、やっぱり実際にカードを使って対戦できるものをモノマニアではオススメしたい！ 手に入りにくいレアなカードには強力な効果を持つものが多かったりと、集めるための苦労が対戦にも直結するからね。それではトレカ特集、いってみよう！

### POWER LEAGUE 夢のスタジアム2000

まずはプロ野球が題材の『夢のスタジアム2000』を紹介しよう。12球団各21名ずつ、全252名の実在選手十監督のデータを使用して、リアルな試合を楽しめるのだ。基本的なルールはシンプルながら、各選手に設定されている特殊能力を組み合わせて使えば、ゲームはより戦略性が高まっていくぞ。



**スターター**
●価格／1200円
●選手ゲームカード25枚、プレイカード25枚、ゲーム説明書入り
●まずはこれを買えば、対戦用のデッキを組めるようになる。キミのオリジナルチームを作ってどんどん対戦しよう。



**ブースターパック**
●価格／200円
●選手ゲームカード6枚、プレイカード、特殊カード、Superレアゲームカードのうちいずれか1枚入り
●カードの種類を増やしてデッキを強化するには、このブースターが基本になるのだ。

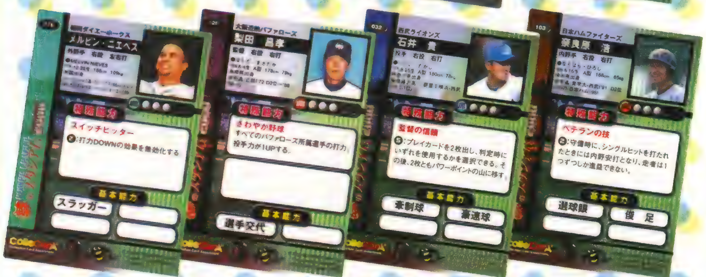
## カードの種類をマスター！

全部で359種類のカードが『夢のスタジアム2000』には用意されている。それぞれのカードは4種類に分類され、それぞれ対戦での使いかたが異なる。それをここでは押さえておこう。

### 選手ゲームカード

各球団選手20名、監督1名の全部で252種類がある。それぞれに基本能力と特殊能力が設定されていて、この使いかたが勝負のカギを握るぞ。ペナントレースでの成績も記載されていて参考になるのだ。



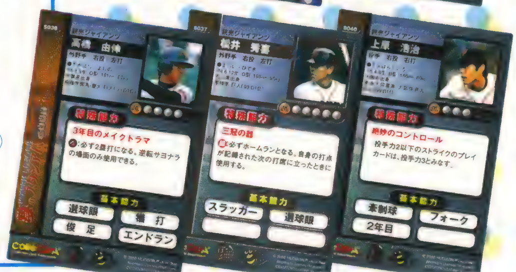


### Superレアカード

使いかたは選手ゲームカードと同様。ただし能力が通常のゲームカードより強力なのだ。各球団5名ずつの計60種類があり、スターターに2枚、ブースターパックには5パックに1枚入っている。



**こんな選手がレア!**
工藤 公康（巨人）
ゴメス（中日）
石井 琢朗（横浜）
古田 敦也（ヤクルト）
金本 知憲（広島）
新庄 剛志（阪神）
城島 健司（福岡ダイエー）
松井 稼頭央（西武）
岩本ツトム（日本ハム）
黒木 知宏（千葉ロッテ）
田口 荘（オリックス）
中村 紀洋（近鉄）





### プレイカード

投手力と打力のパワー値が記載されている。対戦では手札として使い、プレイの判定に用いられるのだ。全部で32種類あり、打力が高いものは投手力が低く、打力が低いものはその逆になっている。



### 特殊プレイカード

対戦時にはプレイカードとおなじように使う。カードごとに固有の特殊能力があり、選手の特殊能力を使うために必要になることもある。ブースターパックには、5パックに1枚の確率で封入されているぞ。



# カードを集めたらチーム作り

カードの種類を把握したらいよいよ、自分のオリジナルチームの作成に入ろう。実際に選手が所属している球団にこだわる必要はない。キミ自身のオールスターチームを『夢のスタジアム2000』で実現させるのだ。

監督1名、選手は15名まででチームは構成される。15名のうち、スタメンとなる9名は投手1名、捕手1名、内野手4名、外野手3名の配分にするように。打順を決めたらバトルマットにカードを置いておこう。特殊能力の組み合わせを十分に考えておくようにね。

## ガンガンホームランを狙うならこのチーム！




# いよいよプレイボール！

先攻、後攻を決めたら攻撃側は1番打者、守備側はピッチャーをフィールドに出そう。山札からプレイカードを5枚ずつ引いたら、1枚を選んで場に出す。攻撃側はボールを見送るかスイング、守備側はストライクとボールのどちらを投げるかの2択で読みあいをくり広げることになる。

プレイカードの判定は以下の表のとおり。打撃成功となった場合は、打力と投手力の数値をくらべて結果が出る。高数値カードの使いどころがポイントだ。



## ●●●●●●判定はこんなかんじ●●●●●●

| 攻撃＼守備 | 直球ストライク | 変化球ストライク | ボール |
|---|---|---|---|
| 直球スイング | 打撃成功 | 三振 | 三振 |
| 変化球スイング | 三振 | 打撃成功 | 三振 |
| ウオッチ | 三振 | 三振 | フォアボール |

# 勝敗のカギを握るのは特殊能力

選手はそれぞれ特殊能力を持っていて、この使いかたが腕の見せどころになるぞ。特殊能力には3塁打がホームランになる"スーパースラッガー"などの攻撃時に使用するものと、2塁打をシングルヒットにする"守備の達人"など守備時に使用するものがある。

使用時には使い終わったプレイカードを溜めて使用する"パワーポイント"が必要で、効果が大きいものほど消費"パワーポイント"も多い。なかには全パワーポイントを使ってしまう能力も。ただし"パワーポイント"を使わないですむ能力もあるぞ。




### 松井にホームランを打たせろ！ コンボ

出塁すると、つぎの打者のスイングが必ずバットに当たるという福留の能力。ボールに当たりさえすればすべてホームランとなる松井の能力。このふたりを並べて使うと、福留が出塁できれば松井は必ずホームランを打ててしまうのだ。




### クリーンナップパワーアップコンボ

タラスコの能力は自分以降の打者の打力を1アップする。ジェファーソンは4番で起用するとクリーンナップの打力を1アップする能力を持つ。ふたりを3、4番で使えばクリーンナップは3人とも打力が2アップすることになるのだ。




### なんでも打ち新庄コンボ

小坂は次打者のプレイカードの球種を、必ず投手とおなじものだとみなす能力を持つ。これに新庄のボールもストライクとみなす能力が加われば、新庄のスイングは必ず打撃成功し、投手力と打力の数値での勝負に持ち込めるぞ。

# 最新!! ゲームから誕生したトレーディングカードカタログ

トレーディングカードは専門ショップもあるくらい、いろんな種類のものが出回っているんだ。でもルールが複雑そうでちょっと……なんて敬遠している人もきっと多いはず。そこで、みんなにもなじみ深いはずのゲームをモデルにしたトレーディングカードをここでは紹介していこう。

## カードヒーロー トレーディングカード

**ブーストパック第4弾がついに登場するのだ!**




**スタートセット**
●価格／1400円
●カードバトルを行うために必要となる道具がひととおりそろっているぞ。

**ブーストパック**
●価格／120円
●5枚入り。第4弾、"スーパー・インクルージョン"は12月上旬発売だ。

**モンスターカード** **マジックカード**



『カードヒーロー』のトレーディングカード版。ルールはゲームとおなじで、熱いバトルを再現できるぞ。第4弾が登場することで、ゲーム中に登場するカードは5つ星とマジカルマスター以外、すべてそろうことになる。

## ドラゴンクエスト カードゲーム

**シリーズ最新作の『VII』がカードゲームになった!**



**スターターBOX**
●価格／1500円
●カード70枚入り(うちキラカード4枚)で、すぐに対戦できる仕様だ。

**ブースターパック**
●価格／300円
●10枚入りのカード。スターターBOXとダブリはないぞ!

**キャラクターカード**



**モンスターカード** **アイテムカード** **イベントカード**



超有名RPGのトレーディングカード。レベルアップや転職といった、ドラゴンクエストならではの要素を盛り込んでいて、奥深い対戦を楽しめるのだ。カードは全部で141種類、最強のパーティーを作り上げよう。

## メダロット オフィシャルカードゲーム

**ゲームやアニメで人気のキャラクターを活躍させろ!**



**スターターボックス**
●価格／953円
●とにかく対戦したい人はまずこれ。バトルシートとカード30枚がセットに。

**メダロットカード**





**ブースター**
●価格／100円
●カード4枚が手に入るブースターはカードダスのみの販売。

**メダロッターカード**



人気ゲームボーイソフトのカード版。初心者から上級者まで3段階のルールが用意されていて、幅広く楽しめるぞ。メダロットカードは67種類、人物キャラクターのメダロッターカードは33種類が用意されている。

## デビルチルドレン 魔界伝キャラクターシール

**『デビチル』の世界観を踏襲したシールで遊ぼう**





**ソフトに同梱!!**
●11月17日に発売されたゲームボーイ版に同梱されているキャラクターシール。これのみで遊ぶことができ、12月にはシール単体での販売が予定されているぞ。

**レギュラーシール**



**キラシール**

**プレミアムシール**



レギュラーとレベルアップの2種類のルールがある。手持ちシールをすべて出すのが目的。順番に、より大きな数のシールを出していこう。シールの"種族"や合体などが勝負のポイントとなるぞ。

**ミニモノ情報**
今回特集した『夢のスタジアム2000』は、来春までに最新の選手データを利用した新バージョンが登場する予定。やはり日本シリーズを制した巨人の選手は評価が高いのかな?

**ミニモノ情報**
『ドラゴンクエストカードゲーム』は11月11日に発売されたばかり。いまのうちにコレクションしておけば、友だちをリードできるぞ。さらに第2弾の発売も予定されているようなのだ。

**ミニモノ情報**
キッスサイトの曲データ入りCD-ROMは1枚2曲入り。新曲データは毎月2～3タイトル発売されるので、たっぷりと遊び込めるのだ。自分の部屋で練習してからみんなに披露するのもいいかも。

## 自宅でパラパラマスター？ ホームカラオケに注目



**●Kiss-site（キッスサイト）●価格／9980円**
●家のテレビにつなぐだけで、気軽にカラオケを楽しめるニューグッズが登場。画面には振り付けも表示されるのだ。曲データはCD-ROMに入っていて、こちらは1枚680円で発売中。新曲も毎月発売されるぞ。問い合わせはトミーお客様サービス部（☎03・3693・1031）まで。

## GB用キャリーバッグにニューデザイン！




**●ポケモンGBミニキャリーバッグ ●価格／950円**
●ゲームボーイの持ち運びに、ぜひ使いたいのがこのキャリーバッグ。かわいいピチュウやピカチュウが目立つニューデザインだぞ。ゲームボーイカラーおよびポケットと、通信ケーブル、さらにソフトを9本収納できるのだ。問い合わせ先は信誠（☎072・824・5411）。

## SDガンダムシリーズ 新作プラモデル発売



**●ゼータガンダムMSコレクション ●価格／1800円**
●『SDガンダム』シリーズに登場する人気モデルスーツのプラモデルがオトクなセットで新登場だ。内容はZガンダム（リアルカラー仕様）、ガンダム（ティターンズ仕様）、百式（ゴールドメッキ仕様）の3体。問い合わせはバンダイホビー事業部（☎03・3847・5116）まで。

## だがしのヒミツ リベンジ

3ヵ月ぶりの登場となりました駄菓子のヒミツ。全国の駄菓子ファンのみなさん、お元気にしてらっしゃいましたでしょうか？ 駄菓子ミステリー調査隊の面々は暑い夏を駄菓子で乗り切ることに成功し、冬も駄菓子でカゼを防止する方針でゴー、なのです。

### さくら大根じゃないの？



秋大根を使用するため、昔は販売時期が限られていたさくら大根。保存技術が発達していつでも味わえるようになったが、塩に漬けた生大根を洗って調味する、という作り方は変わっていない。赤い色からさくら大根とネーミングされているが、例の鹿児島の特産物を使っているわけではないのだ、あしからず。

### さくら大根大活用！



**●非常食として** さくら大根も元はふつうの大根。しかも塩漬けしているので長持ち！ さくら大根を持ち歩き、いざというときには洗って大根として使用だ。
**●ほおべにとして** 年頃の女性にオススメしたい活用法！ つい化粧道具を忘れて外出してしまった！ そんなときにさくら大根をほっぺに塗れば、いい色を出せるぞ。




## さくら大根

**●製造・販売／みやま食品工業**
**●価格／50～80円程度**
●1日平均10000パックも作られる。関東以北で人気が高いのが特徴だ。2パターンあるパッケージにも注目。

PRESENT see P.153

今月もプレゼントがあります。なんとさくら大根の詰め合わせを3名に。詳細は153ページを参照。

## コンビニマニアックス

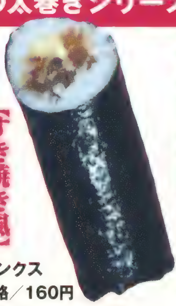


めでたく2回目を迎えるコンビニマニアックス。そんなわけで今回は、コンビニで消化率の高い定番食品"おにぎり"を紹介しちゃおう。しかも、紹介するのは現在サンクスで人気のある"太巻きおにぎり"。この"太巻き"シリーズは中にたくさん具が入っているのが特徴なのだ。ぜひとも一度ご試食あれ！

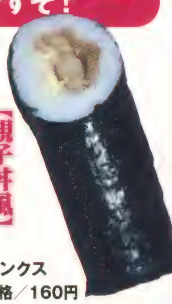
### 具がたっぷりの太巻きシリーズですぞ！



太巻きおにぎり【かつ丼風】
**●サンクス**
**●価格／160円**
●どんぶりの定番である"カツどん"を再現。しっかりと味を染みこませたカツを使用している自慢の太巻き。



太巻きおにぎり【すき焼き風】
**●サンクス**
**●価格／160円**
●人気メニューのひとつである"すき焼き"を太巻きにした商品。牛肉とタマネギを濃いめに味付けしている。



太巻きおにぎり【親子丼風】
**●サンクス**
**●価格／160円**
●鶏親子丼をイメージした商品で、鶏のもも肉と卵を組み合わせている。しば漬けを加えて、味に変化を添えている。

### コンビニマニアックスへのリクエスト募集！

このコーナーではみんなのはがきを大募集している！ 紹介してほしい商品や調べてほしいコンビニの謎などをはがきに書いて下のあて先まで送ってくれ！ また、コンビニへの質問も受け付けちゃうぞ。はがきにはキミの住所、氏名、年齢、電話番号などを書くことを忘れずにね。おはがき待ってるぞ。

**あて先 〒154-8528**
**東京都世田谷区若林1-18-10**
**みかみビル**
**ファミ通64+編集部**
**『コンビニマニアックス』係まで**

### ミニモノ情報

ニンテンドウ64のコントローラー型のキーホルダーが販売されているという情報をキャッチ！ デジタル時計つきとのウワサ。何かご存知の方はキーホルダー係までよろしく。

### ミニモノ情報

さくら大根の赤い色は調味の過程で、梅を使うために出る色なのだ。この梅には東北産を使用。東日本での消費が多い理由はそのせいか？ 着色料ではないので注意。

### 情報募集

大増ページでお届けした今月のモノマニア。復活した駄菓子のヒミツでは極秘調査を続行中だ。取り上げてほしいもののリクエストやタレコミ情報は編集部モノマニア係までどうぞ。

◆冬と言えば相撲。誰がなんと言っても相撲。寒空のした裸になって押し合いへし合い。でもゴレムどうしの戦いなので、アフロたちは見ているだけで寒そうだけど、興奮して熱くなっちゃいそうだね！　ところでへし合いって何？






### ◆前回までのあらすじ スペシャル

狛犬町に住む少年、阿不路剣一郎(11歳)は、ある日近所の悪ガキにいじめられていた一匹の野良ゴレムを助ける。アフロはそのゴレムを鯱丸と名づけゴレムマイトとしての第一歩を歩み出す。そんなときナゾの美少女(ハイパー魚屋の看板娘)保尼伊ナギ(11歳)と出会いコテンパンに。ナギのゴレムマイトとしての実力は相当なもので、近所では負け知らず。そんなナギに対して秘かにアフロがライバル心を燃やしているけれども、実力がともなわない今日この頃。そのほかにもガキ大将の弟・羽下沢右棍と、いつでも彼女募集中の兄・羽下沢左棍、反則ワザの女王こと立蒔弓奈ちゃんなど個性的なキャラクターが大活躍のお話なのです。

### ◆ゴレムとは?

命を持つ粘土・アニメイトクレイで作られた、闘うフィギュア。ゴレムを育てる者をゴレムマイトと呼ぶ。

### ◆ゴレムファイトとは?

ゴレムどうしを公式のルールのもと戦わせる遊び。




**鯱丸（しゃちまる）**　もともとは野良ゴレム。道ばたでいじめられていたところをアフロに救われる。

**阿不路　剣一郎（あふろけんいちろう）**　新米ゴレムマイト。鯱丸の飼い主。気がゆるむとアフロヘアーになる。

**兎天（とてん）**　ナギとともに負け知らずの実力派ゴレム。クールな顔のくせにもしかしてメス？

**保尼伊ナギ（ほにいなぎ）**　ストレートな性格で、アフロのライバル？　美少女ゴレムマイト。

**ジョドー（じょどー）**　かわいいくせして、手にはチェーンソーを仕込んでいる、ホラー系ゴレム。

**立蒔弓奈（たてまきゆみな）**　かなりの実力をもったゴレムマイトだが、その戦いぶりはかなりのひきょうモノ。

**ブルチ・ヘルバ（ぶるち・へるば）**　羽下沢兄弟のつれているゴレム。左がブルチで右がヘルバ。

**羽下沢右棍・左棍（はげさわうこん・さこん）**　ガキ大将右棍とその兄左棍。左棍はただいま彼女募集中？




◆気分はすっかりゴレムマイトの和六里ハル先生に応援のおたよりを送ろう。
あて先はファミ通64+編集部『ゴレムマイト アフロ係』まで

◆あーおしい！ 今回こそやっと兎天に勝てそうだったのに！ 鯱丸も恋心が芽生える年頃なのかな？ それともアフロがかまってくれないのかな？

**次号(12月21日発売)につづく**

[ゲームWave]

# GameWave

## ゲームの情報と頭の悪さ日本一の情報番組！

**ON AIR** 毎週水曜日絶賛放送中！

テレビ東京：深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪：深夜 1:05〜1:35
テレビ愛知：深夜 12:45〜1:15

ハーイ、問題でーす。毎週水曜の深夜に、ゲーム大好きデジタル野郎たちの目を釘付けにしているテレビ番組といえばなんでしょう!? 「えーと、Dsガレ……ガンッ(殴る音)」。こたえはもちろんゲームWave！ 司会はもちろん、芸能界いちのゲーム通、ゲームのことならお任せ！ の伊集院光さんと、キャワイイ〜伊藤絵理香ちゃん。いつのまにかすっかりレギュラーに加わった、若手お笑いコンビアンタッチャブルもテンション最高潮！ どこよりも早いゲーム情報を、どこもやらないバカな企画でお届けします。水曜深夜の合い言葉は"ビバ！ ゲームWave！"。ヨロシク！



芸能界いちのゲーム通
**伊集院 光**



ときめきプリティーアイドル
**伊藤 絵理香**

### 浜さん光のすげぇーイイ話

ゲーム業界のウラ事情を我らが浜村通信と伊集院光が暴露する！ ゲーム業界人なら誰もが見ているこのコーナー。内容がヤバすぎて"ピー"音が入ることもしばしば。これがもとでゲーム会社の株も上下するとかしないとか!? トレーダーも必見！ か？

これ言っちゃっていいのかな(笑)





ゲーム業界が震撼しますよ！

**続きは番組で!!**
See the television program!!

## ゲームのことならなんでもおまかせ
## 水曜日深夜はこの番組を見るベキ！








### NEWS EXPRESS

週刊ファミ通など紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事などが満載。さらに放送翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW!も注目！




- This is a program sponsored by Nintendo / Media factory / Enterbrain / other
- **提供：任天堂／メディアファクトリー／エンターブレイン／他**

## エンターテイメント情報はこの番組でカンペキ!!

[アイチョップ]

# i-CHOP!



好きなゲームはRPG
**河相我聞**



期待のニューフェイス
**南里侑香**

**全国のケーブルテレビ局**
**スカイパーフェクTV276CH**
**キッズステーションにて放映開始!!**

**ON AIR**
毎週金曜日：23:30〜24:00
毎週土曜日：25:00〜25:30（再放送）

i-CHOP!ホームページ
http://www.famitsu.com/media/ichop/

ゲームに映画、DVDソフトにトレンドグッズ……。みんなが気になるエンターテイメント情報を完全網羅した夢の番組。それがこの"i-CHOP!"。毎回テーマをしぼって新鮮かつ濃厚な情報をお届けします。しかも、司会の河相我聞クンは大が付くほどのゲーム好き。番組に対する意気込みも並大抵のものじゃありません。さらにさらに、アシスタントの南里侑香ちゃんが西へ東へかけずりまわり、体当たり取材で僕らが知りたい情報をバッチリレポートしてくれます。とにかく、このリビングエンターテインメント番組"i-CHOP!"を毎週見れば、キミもエンターテイメント情報通！ クラスの人気者になれるうえ、気になるあの娘とのラブチャンスも到来、筋肉ムキムキで顔グロでモテモテだ！ なんちゃって。



←友だちの家に遊びに行った感覚で、リラックスしながら見てね。



←毎回、面白くてためになる情報満載でお届けしてます。よろしく。

- This is a program sponsored by Famitsu
- **提供：ファミ通**

ファミ通64+とゲームのあれこれが裏の裏までわかる!

生き残るのはどっちだ! カプコンvs64+の仁義なき闘い

[2001.01 11/21発売号]

# Monthly ファミ通64+ わ÷る

ロク ヨン

さらさら〜。

2001.01

本誌特価490円のうちだいたい 6.4円相当

編集長全面協力



美女と怪獣がやってきた!!

ゲェムバカ専門学校

エミュレーターの是非を問う!!

山下章氏 成沢大輔氏が激白!!

## ゴジラ、編集部を襲撃!!

## 水着美女、64+を悩殺!!

ハマリ道まっしぐら「シレン2」特集!!

ゲームコロッセオ 朝まで大激論!! 大人がハマる『シレン2』のお楽しみ

魂の叫び 共感のうなずきと同情の涙を誘う 冒険者たちの叫び

明るいゲーム計画

ゲボゲボ団がついにマジメに!!

ゲームボーイアドバンスを徹底解剖!!

明るいゲーム計画

# 全日本若林通信

本社／日本国東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビルヂング6階西

やれキューブがどうしただの、アドバンスがどうしただのと、かまびすしい声の飛び交う編集部。そんな編集部周辺をにぎわす情報をお届けいたしましょう。

## 64十版 美女と野獣2000初冬!!



　みなさんはご存知でしょうか、ほんとうにあった怖い『美女と野獣』？ 有名なおとぎ話ですが、全若通の地道な調査により驚くべき新事実が判明！ じつは美女は日本のアイドルであり、野獣は怪獣のまちがいで正体はゴジラだったのです。

　この事実について取材をオファーしたところ両者とも快く編集部に来てくれました。ゴジラさんは野獣と勘違いされていることにお怒りのようで、12月16日に公開予定の映画『ゴジラ×メガギラス G消滅作戦』でも大暴れしているとか。また美女の正体、安めぐみちゃんは水着で登場。iモードゲーム普及委員長として活躍中のめぐみちゃんには64十宣伝部員としても活動してもらうべくただいま交渉中です。



### 胸いっぱいの美女ショー開催!!

　美女といえば水着、というのがこの世の常識。編集者の目はその美しい姿に釘付けで、当日は業務が滞ることもしばしば。この幸せを読者の皆さんにもおすそ分けするため、めぐみちゃんの水着姿を大放出しましょう！ ちなみにめぐみちゃんは『マリオパーティ』のコマーシャルにも出演経験アリ。みんなでおおいに応援しよう。




## 64+プログレ愛好会活動中

　プログレとはロックにクラッシックなどの他ジャンルの音楽をミックスした、先進的(プログレッシブ)音楽の呼称である。そのプログレの素晴らしさを世間に広めることを目的としているのが、64+プログレ愛好会。高橋宏之名誉会長、秀五名誉副会長をはじめ、会員は秘密裏のうちに活動を行ってきた。

　そして去る10月5日、プログレ界の帝王キング・クリムゾンが来迎。会員たちは歓喜とともにこれを迎え、超絶的テクニックと高貴な音楽に打ちのめされ、さらなるプログレの普及を誓ったのであった。いままでもその作品において、BGMにプログレを使うことの多かった両氏だけに、今後の作品への影響がひじょうに楽しみである。




⬆高橋兄弟両氏と校長村田。ほかにもこの業界にはプログレ者は多い。

### 帝王KING CRIMSONについて高橋秀五氏語る

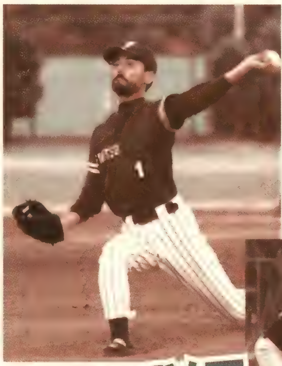
　クリムゾンに出会ったのがおよそ30年前。「クリムゾンキングの宮殿」を初めて聴いたときの衝撃は今でも忘れられない。ジャンルを超越した狂おしい程の叙情性と構築美、そこに魅了されたファンも多い。現在もプログレ界に君臨する孤高の存在であるキング・クリムゾン。初めて聴くプログレ初心者の方には、1stから順番に聴くことをお勧めする。プログレの世界へようこそ。写真のサイン入りアルバムは大事な宝物。



# 抗争ぼっ発！カプコンと64＋の仁義なき戦い

火事とケンカは江戸の華。そして本誌編集部があるのは首都、東京。だからしてケンカっ早い編集者が多いのは必然と言えるかもしれない。バカタール加藤は、ある日ひょんなことからカプコンの広報、萩原さんと口論に。よくよく原因を聞いてみればどちらが野球がうまいかでもめていると言う。「それなら試合をすれば」との周囲の声に加藤は「負けたら64＋の表紙のキャラクターを変えてもいい」と自信満々。そう、加藤は毎年巨人を逆指名するくらいの野球好きなのだ。そんなこんなで実現したのがファミ通野球部とカプコン野球部の対戦だ。加藤は投手として好投したものの、おしくも敗戦に終わった。負けたお詫びとして来月号の表紙はいつもとちょっと違う予定だ。

しかし、これを聞いて復讐に燃えたのがデビル藤原。持ち前のデビルっぷりを発揮して、サッカーでのリターンマッチを提案。みごとに雪辱を果たした！ カプコンさん、そしてほかのメーカーさん、私たちはどんな対戦でも受けて立ちます。どこからでもかかってきなさい!!





野球編

⬇写真中央にいるのが64＋のライバル、カプコン萩原氏。ファインプレーを連発した。⬅ファミ通野球部のエースとして活躍中のバカタール加藤（サウスポー）。まじめな顔をしていることもあるんです。





サッカー編

⬇勝利の証、カプコンサッカーチーム屈辱のポーズ。抗争は終わらない。⬅見よ、デビル藤原のこの勇姿を。江戸のカタキは長崎で討つ、の気持ちだ。

## 『シレン2』トライアルで盛り上がる！

11月某日、ファミ通64＋編集部で大流行中の『不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！ シレン城！』を称え“風来のシレン2トライアル”を開催した。このトライアルはアイテムを何も持たずに開かずの間へ行き、何階まで進めたかを競うというもので、本誌『シレン』記事担当の実力を見せたデビル藤原と、すぐに階段を発見するというラッキー男、秋山校長が5階まで進み1位。トライアル開催直後、2階の壁を撃ち破り当時の最高記録保持者田原名誉師範、開かずの間初体験にしていきなり高記録を出したワタナベリィ渡辺が3階で2位。続いて、5ギタン理論や下方向に階段があるの法則など色々調べた結果、どれもいまいちだったというラッティ中野、1分40秒しか生きられなかった運のない男バカタール加藤、ちんたら、まむる、あしがるどんにボコボコにされた吉村ひよこが2階で3位。という微妙な結果になった。キミも編集部員に負けないようにトライアルにチャレンジしよう！



⬅ポップも作られ盛大に開かれたトライアル。編集部員も大喜びだ！

### 読者の記録も募集！

全若通では読者からのトライアル記録を大募集。本誌編集部員に勝てる自信のある者は下のあて先にトライアルの模様を録画したビデオテープを送ること。高記録者の発表も行うので、みんなどしどし応募してくれ！

## 編集部騒然!! 受付嬢が引退！

10月某日、エンターブレインの顔、受付嬢が引退することになった。雨の日も風の日もたとえ人類が滅んでもいつも笑顔でお客さんを出迎えていた受付嬢に、想いを寄せていた者もたくさんいたようだ。そんなエンターブレインのアイドル的存在の彼女たちが、なぜ突然受付嬢を引退するのだろうか……。しかし、引退の謎を知る者は誰もいない。



⬅むさ苦しい男どもに言い寄られる毎日に飽き飽きしたのが、引退の原因だという説も根強い。

## どんどん広がる宣伝部員の輪

ハリソン・フォードも入部希望とまことしやかに語られている64＋宣伝部。今月も活動の内容を諸君に報告しよう。まずは『カードヒーロー』、丸髭流家元としておなじみの任天堂坂本氏が64＋Tシャツを愛用しているとの情報をキャッチ。独自に取材班を派遣したところ、衝撃映像を手に入れることができた。しかも坂本氏はゲボTまで着てる！ 坂本氏に突如として降り掛かったゲボゲボ団疑惑。その真相はいかに？ 世界中のクリエイターのみなさん、ご希望の方には進呈しますのでぜひ全若通Tシャツがほしい係までご連絡ください！

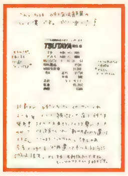
常連のハエと僕、加藤雄治も相変わらず活躍中。書店での地道な活動もすばらしいが、テレビ方面などへの進出もぜひ考えてもらいたいぞ。

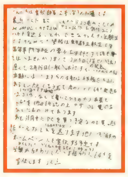




⬅坂本氏、疑惑の1枚がこれ。フィルムに写る坂本氏の表情からも焦りの色がうかがえる。

⬅家元がオレンジのTシャツに身を包んでいるシーンを激写。パパラッチもびっくり！





⬅受験生なのに宣伝活動に余念がない宣伝部員2号こと加藤雄治の報告もいい感じ。

⬅「近所の書店に64＋を入荷させたハエと僕。証拠のレシートもいいぞ。その調子で。

## 今月の問題提起

先ごろ千葉県幕張で行われたニンテンドウスペースワールド2000の裏イベント“カードヒーロー家元vs名誉師範頂上バトル”。64＋独占スクープのはずのこのイベント、なぜか某誌でも報じられていたとのタレコミが読者から寄せられた。確認したところ、たしかに名誉師範の姿もくっきりと写っている。64＋前編集長の田原は「対戦結果が載っていないのが不満。ま、言うまでもないけどね。名誉師範はほんとうは強いんです。」と不敵な笑みをこぼしている。




⬆ないしょと言われてもすぐわかるじゃん、との声も多数。

## 愛読者大募集

どんどん64＋を宣伝して全若通に報告しよう。それからちまたでは『太陽の法』が大人気との噂です。関係者の方、ぜひ全若通とタイアップしましょう。あて先はこちら。
〒154-8528（株）エンターブレイン　ファミ通64＋編集部

明るいゲーム計画

とんびが-とんびを-生む時代に【3】喝ッ!!

# バカ総研

バカタール総合研究所 第215回

ゲームボーイアドバンス、ワンダースワンなど、いま携帯ゲーム機に注目が集まっている!! 携帯ゲーム機よ、期待に応えてもっとイカせ!! つーの。イカス携帯ゲーム機ファン必見の、衝撃の緊急重大レポート!!

## 今月のテーマ 携帯ゲーム機時代到来!!!!! イカス携帯ゲーム機大研究

最近、肩がだるい。腰痛がひどい。携帯ゲーム機が注目されてる。などなど、そんな症状はありませんか？ ありませんか。まあ、いいです。肩痛や腰痛は医者に行くとして、携帯ゲーム機が注目された場合は、もっとイカす方向で。これがポイントです。携帯ゲーム機自身も、俺たち便利だし、持ち歩けるし、イケてるよね、なんて満足していてはダメ！ 3オクターブの声が出るとか、潜水で25メートル泳げるとか、さらに別の能力に磨きをかけ、努力することが大切です。

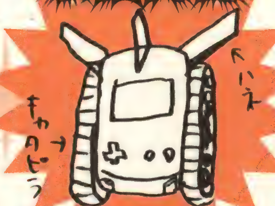
### よくわかる携帯ゲーム機

○携帯ゲーム機なもの　×携帯ゲーム機でないもの　△どちらともいえないもの




## これがイカス携帯ゲーム機だ!!

### 水陸両用




仮にゲームがなくなったとしても、運送業や観光業で食べていけます。

### エルビス服仕様



ヒラヒラ部分がとってもオシャレ。ステージなどでカメラ映えします。

### 製氷皿付き



人工の氷が作れるなんて奈良時代には考えられなかったことです。

### 全アルファベットボタン付き



○×ボタンが増えた！ なんて機能拡張戦争にもこれで終止符が！

### お弁当が冷めない



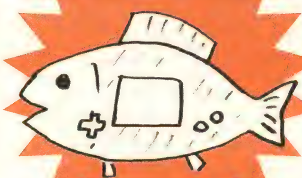

とくに冬場の外出に威力を発揮。釣りや遠足等、行楽のお供にぜひ。

### 命綱付き



遊べるとか楽しいとか、そんな次元を超越！ ゲーム機も人命を守る時代。

### おかしら付き



冠婚葬祭など、めでたいときに！ つーか葬はめでたくないですね。

### 本当の十字キー仕様




ありそうでなかった伝説のボタン。ある意味、男の意地と言えますね。

### 海が見える温泉付き




OLや若い女性に人気です。平日限定1泊2食付きで9800円（税込）です。

### まんじキー仕様



十字キーに対抗するべく、さらに男の意地が爆発した根性のボタン。

### 合体パーツ付き




小学生等に大人気！ テレビアニメ化も決定！ お菓子を買うと付いてきます。

### ポケット付き



ゲームボーイにポケットが付いた！ これもある意味意地張ってます！

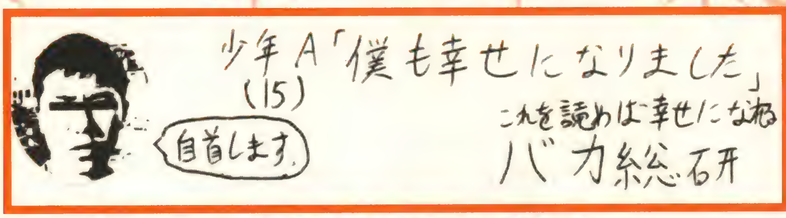
はみ出し ゲーム計画

最近、Eメールでの投稿が増えてます。Eメールでの投稿は、n64-plus@ml.enterbrain.co.jpまで。件名に「バカ総研」と書いておいてもらえると助かります。画像を添付してもオーケー。でも、大きな画像だと何かがきっとたいへんだから、なるべく小さいファイルで。おはがきのあて先は、「〒154-8528（株）エンタープレイン ファミ通64＋バカ総研○○係」まで。

# みんなの

今回のタイトルデザイン 東京都 加藤雄治

**最近、寒い日が多くなってきました。このペースで寒い日がじょじょに増えていくと、来年夏ごろには毎日が寒くなる危険性が! 不安です。**




## 眼鏡の死角をついたセットプレイに翻弄されっぱなし [富山県 オッシー]

人間の潜在能力の中で、最近注目を集めているのが、頭から湯気を自在に出す能力。シワのついたスカートをきれいに伸ばしたり、古くなった肉まんをふかふかに戻す実験が、NASAでもすでに始まっている模様。ただ、軍事目的で使われると、乾いた洗濯物をじっとりと臭くされる危険性が。何事も使いかたが大事ですね。

## 年末商戦でライバルに差をつける! 店長からのお知らせ

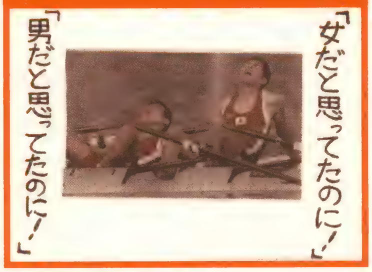
- **語感で言うと“ジェロニモ”みたいな嫁。** [富山県 尾野靖幸]
- **母親が作ってくれた限りなく鍋つかみに近いグローブ。** [富山県 花嫁修業EX]
- **こすればこするほど育つ作物。** [東京都 ごうピー]
- **ナボナって何系の呪文でしたっけ?** [富山県 エディー・マーフィー]
- **友人Sのアパートのトイレは内側じゃなく外側に鍵がついています。** [神奈川県 コギトエルゴスム]
- **シブサワ殿天誅でゴザル。** [富山県 歯ぎしり断頭台]
- **家族団欒中、「既成事実化」「特攻精神」「法の抜け穴」などの単語が頻発。** [神奈川県 恐怖のミソ汁]
- **首取ったりー、香坂かおりの首取ったりー。** [香川県 やさしい]
- **避難訓練って、上履きのまま外に出られるからすごく新鮮な気分になれるの!** [富山県 鈴抹茶]

ミニ豆知識

## 吉報 「ヒレオヒッシュ」でも通じるよ! [富山県 鈴抹茶]

## 街の三塁手から北風リポートで～す♥

広島県 猪久よりひこ




↑「開国派だと思ってたのに!」「シートベルトしてると思ってたのに!」。でもふたりは大の仲よしです。

香川県 やさしい



▲16ポリゴン

←16ポリゴンでもこのリアルさ。理由は、本物の猫の皮をテクスチャーに使用。本物志向です。

富山県 カビ緑茶



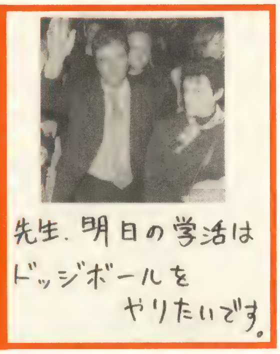

↑老人たちの謎のしゃがみ運動が大ブーム。当局は膝間接の動きを利用した発電を考えているとか。

香川県 やさしい



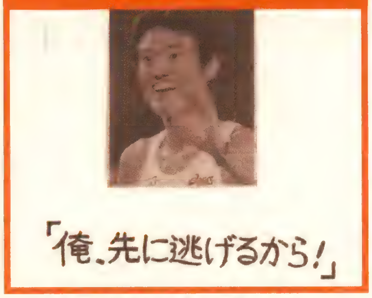

←同義語に、「壺におにぎりいっぱいでも死ぬときは死ぬよ」、「十99でも弾かれたらなくなるよ」。

埼玉県 ひいろお




←ダメです。明日は、斎藤君が隣町までひとりでプラモを買いに行ったことを話し合います。

広島県 猪久よりひこ




↑この満面の笑顔で相手を圧倒することにより、逃亡確率が3割アップします。基本技ですね。

## バカ総的募集

投稿大募集中!! いまハヤリのコラージュ、文字ネタ(なんでも可)、イラスト、写真(タイトルをつけてね)、もちろんタイトルデザインも忘れるなー!! つーか、最近忘れてない? 採用者は、図書カード500円分がもらえたりします。あと、友だちに自慢できます。それから墓石にも刻めたりします。

### はみ出しゲーム計画

インターネットのメールによる投稿が急増!! 不思議だなあと思ったら、みんな「やさしいさんに薦められました」って書いてある～!! やさしいさん、いろいろ宣伝してくれてありがちょーっ。いろいろ宣伝するのはいいことだと思うから、いろいろ宣伝し続けたらけっこういいと思います。なお、バカ総研は、世界に門戸を広げています。外国人の方もオーマイガ投稿ingしてちょーっ!!

こんにちわ。田中です。

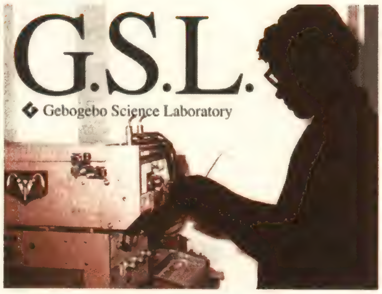
# 秘密結社 ゲボゲボ団

着メロをコロコロ変える男は浮気性なんだってぇ。流行りモノが大好きで、飽きっぽいからぁ。でもってぇゲボゲボ団わぁ、男の子っぽいからぁアドバンスに目うつりぃ。

はみ出しゲーム計画

『カードヒーロー』をつくった任天堂のSさんの入団合否の結果だが、筆記・面接でなんとか合格。これからはゲボゲボ団としての自覚を持って、諜報活動に勤しんでくれることを願う。ところで最近、アンケートハガキに"ゲボゲボ団へ入団希望"というメッセージをよく見かけるのだが、入りたくば投稿せよ！川柳とか川柳とか川柳とかさぁ。（こばしら）

## G.S.L.緊急レポート第一弾っ!! ゲームボーイアドバンスちゃん様 冬の健康診断！




G.S.LGebogebo Science Laboratory)は、ゲボゲボ団の科学技術部門。明るい団の発展のため白衣姿のオネーさんたちが、試験管をフリフリしているのだ。そんなG.S.L.が総力を結集し調べあげたのが今回のレポートだ。ただし極秘情報なので、団員以外は読むことを禁ずる。読んでしまった場合には、すみやかに団への入団を誓いTシャツを購入せよ。





⬅⬋逃げまどうアドちゃん様を無理矢理つかまえて注射！ おとなしくなったところでしんだんしんだん！




❶反射型TFTカラー液晶／基本的にゲボちゃん様カラーと同じ方式。TFTとは、薄膜トランジスタ"Thin Film Transister"のこと。バックライトが採用されないのは、やはり電池の消費量の問題らしい。 ❷32000色表示／いままでのゲボちゃん様カラーが同時発色が56色だったのに対して、32000色。しかも表示方法がスーパーファミコン（以下スーファミ）よりも進歩してフレームバッファ（何枚もの画像を重ねて紙芝居のように表示することにより、動きを滑らかに美しく表現することができる）での表示が可能なので、パッと見た感じはプレイステーション（以下プレステ）並みの美しさなのだ。 ❸画面サイズ 40.8ミリメートル×61.2ミリメートル／最近流行の横長画面。面積もゲボちゃん様よりもひとまわり大きな印象だ。 ❹32bitのCPU／ゲボちゃん様のCPUが8bit。これとくらべると単純に4倍の処理速度を持つことになる。ちなみにスーファミは16bitなのでアドちゃん様の半分。 ❺内蔵メモリ32KB WRAM＋96KB VRAM（CPU内蔵）、256KB WRAM（CPU外部）／スーファミと比べて、なんと1.5倍の容量。そして画期的なのがCPU外部に搭載されたWRAM。このメモリに通信ケーブルからのデータを流し込むことによって、『マリオカートAGB』のように1本のソフトで4人対戦が可能になったのである。ということは、容量の少ないゲームならカートリッジなしでもダウンロードしてプレイが可能なのか？ ❻サウンド／アドちゃん様のスペックでひそかに注目されているのが"音"。PCM音源により、高品質なサウンド再生ができるようになった。ただしステレオ出力はヘッドホンのみ。

### 暗記しよう！ゲームボーイアドバンスちゃん様のスペック一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| LCD | 反射型TFTカラー液晶 | 解像度 | 240×160ドット |
| 画面サイズ | 40.8ミリメートル×61.2ミリメートル | 表示能力 | 32000色 |
| CPU | 32bit RISC-CPU＋8bit CISC-CPU | | |
| メモリ | 32KB WRAM＋96KB VRAM（CPU内臓）<br>256KB WRAM（CPU外部） | | |
| サウンド | スピーカー、ヘッドホン端子付き | | |
| 通信機能 | 専用通信ケーブルによる4人までのマルチプレイが可能 | | |
| 使用電源 | 単3型アルカリ乾電池2本または専用バッテリーパック | | |
| 電池寿命 | 単3型アルカリ乾電池：約15時間 | 消費電力 | 約0.6W |
| 寸法 | 縦82ミリメートル × 横144.5ミリメートル × 厚さ24.5ミリメートル | | |
| 本体重量 | 約140グラム | | |

上記のレポートについてG.S.L.の最高責任者であり技術顧問、その卓越したテクニックから"ゴールドフィンガー"と呼ばれるドクターアライに意見を聞いてみた。

最初にスペックを見て気になるのは、ゲーム機の心臓部にあたるCPU。ゲームボーイアドバンスちゃん様（以下アドちゃん様）のものは、プレイステーション（以下プレステ）と同等の32bit。ただし、プレステがポリゴン（3D）表現に重点をおいて設計されているのに対し、アドちゃん様は、スーパーファミコン（スーファミ）を正当進化させた後継機という印象で、とうぜん16bitのスーファミを上回る性能を秘めているといえる。これが"究極の2Dマシン"とよばれる理由なんだ。また、ソフト開発についても、スーファミで蓄積したノウハウを生かせるので、最初からハイクオリティなソフトが発売される可能性が高い。あと個人的に楽しみなのはサウンド。アドちゃん様で使用するPCM音源は、セガ・サターンなどにも採用された方式、実際の録音した声や音をキレイに再生できるという特性を持っている。でもひそかに気になっているのは、いままでのゲボちゃん様ソフトで遊ぶときに可能なズーム機能。画面のカタチにあわせて横比率が伸びるらしい。ということでじっけんじっけん。

## ズーム写真館

おなじみの人気ソフトをアドちゃん様の画面でレッツズ～ム！

### のびのびカービィ？



⬅食べ過ぎ？ なしか横に伸びてるぞ。 ココロ

### 初心者向けコース出現!?



ひろび～ろでお子さまも快適運転を楽しめます。

## 超鶩級大募集

ゲボゲボ団では世界が滅亡するその日まで団員を募集しています。おもしろいネタやおもしろくもなんともないネタなどをど～んどん送ってね。採用されたお友だちにはゲボゲボ団への入団やいろいろなプレゼントがありますよ～だ。あて先はいつでも〒154-8528（株）エンターブレインファミ通64＋まで。

# 屈伸！ 【げぼげぼ大事典】
## 音量による電池消費の変化

テレビを見るとき音量を小さく設定していると、電気代が多少節約されるという。エアコンや冷蔵庫、洗濯機などの家電の新製品のCMでは省エネをウリにしているものも多い。たった少しの節約でも、それを継続することによってすごい節約になるのである。そこで、今回のげぼげぼ大辞典では、テレビのようにゲボちゃん様も音量を小さくすれば電池が節約されるのかどうかを検証するぞ。はたして、それほど節約効果があるのだろうか。驚異の実験結果は右。そして、当コーナーではゲボちゃん様に関する疑問・質問を大募集する。ゲボゲボ団がキミの悩みを科学的に検証してお答えするぞ。レッツ、いますぐはがきをポストに出しましょう!

### ●実験内容説明●

ゲボちゃん様ライト、ゲボちゃん様ブロスには大変申し訳なかったのですが、今回の実験に使用したゲボちゃん様は右の3つ。そして、実験結果を大きく左右する乾電池の種類は、庶民的なアルカリ電池を使用した。内容は、ゲボちゃん様の音量を最大にしたときの連続使用時間と、消音のときの使用時間と2度の実験を行った。



今回使用した電池はこれだ！

コンビニで手軽に買える庶民派電池。電池のデザインも素敵～

### ゲームボーイカラー



カラー表示で、単3形乾電池を2本使用する。連続稼動時間も長いのでオススメ。

**音量大16時間12分**
**消　音16時間13分**

### ゲームボーイポケット



ゲームボーイの中で唯一単4形乾電池を2本使用する。その分連続稼動時間も短め。

**音量大7時間43分**
**消　音7時間45分**

### 初代ゲームボーイ



単3形乾電池を4本使用するだけあって連続稼動時間が1番長いが、本体デカすぎ。

**音量大33時間02分**
**消　音33時間07分**

### ●●実験結果発表●●

今回の実験では"音量が変わっても電池消費量はあまり変わらない"ということが判明したぞ。これからは、電池の消費量なんて気にせずにゲボちゃん様を大音量でプレイしまくれ！



⬅イヤホンを接続すれば、あっと言う間にウォークマンに変身っ！

## どこげぼいっしょ™



1ヵ月もお待たせしちゃってごめんなさ～い。うきょん❤ 今日はゲボちゃん様と超ラブラブプリクラを撮りに、また近所のゲーセンへ行ってきたの。うふっ❤ でもぉ～、ふたりでフレームとか決めてたのはいいんだけど～、出来上がったプリクラを見てビックリ!! ゲボちゃん様と愛を育みすぎて撮影していたことをすっかり忘れちゃったぁ～。あは。あと、この超ラブラブプリクラを1名にプレゼント。おはがき待ってまぁす❤




⬆『テトリス』に夢中。待っていた棒がようやく出てきたうれしい瞬間を激写!!

**今月の最高得点**
**97534点**

## ゲボ川柳

**下暮流総元　下暮利休**

おばんどす。京都の冬は寒いどすえ。などと界隈を行き交う舞妓はんの挨拶を耳にすると、冬将軍の到来を感じますな。風邪など召しませんよう御自愛くださいませ。ところで、めでたく三度目をむかえましたゲボ川柳。今月も新しいお友だちがなかなかナイスな句をお送ってくれたようです。どれどれ見てみましょう。

**ゲボゲボ団　いつまでやっても　人気出ズ**

東京都　下山賢太郎

【寸評】アンビリーバボー！　私、自分の目を疑ってしまいました。このような暴言が採用されるなんて！　でもきっとここには人気絶頂のゲボゲボ団の余裕みたいなものが感じられますね。もしかして内部のおかたなのかしら？

第八回
ポケットカメラ
# ゲボの殿堂



| | |
|---|---|
| ポケットカメラ | |
| 任天堂 | |
| 1998年2月21日発売 | |
| 価格：5500円 | |
| ポイント：一発の勢い | |

### 楽しむ方法はアイデアしだい

このゲームボーイ用カメラをいったい何人の人が覚えているのでしょう？ という哀しい身の上の周辺機器です。がしかし、この機械に内蔵された"スライドショー"や"スタンプ"、"アニメーション"といった機能の使いかたしだいではいまでもけっこう楽しめます。解像度の荒さも"いい味"を出すフィルターと考えるといいでしょう。友だちの変な顔を撮ってアニメーションにすると、強烈なデフォルメを加えてくれますし、それっぽい風景を撮って手書き文字を加えてスライドショーにすれば、短編ホラー映画の出来上がりです。問題はすぐに飽きてしまうので、一発の勢いしか期待できないことでしょうか。

# 掟（おきて）
そのはち
## ポロポロこぼすの禁止

寒いからといって、家にばかり閉じこもりがちな冬。スナック菓子を食べながら、ゲボちゃん様に勤しむもよし。ただし食べカスをゲボちゃん様にポロポロこぼすのは言語道断。ハトといっしょの刑に処する。

ハト好きな新沼健治は、このさい別として、誰もみな一度や二度はハトの排泄物攻撃に出会うものである。その腹立たしさたる筆舌に尽くしがたく、体罰としてはもってつけなのである。身もこころもまみれてよぉ。



おそろしい体罰（たいばつ）
ハトといっしょの刑
ポッポッポ～
ハトポッポ～
ま～めがほし

"屈伸！ げぼげぼ大辞典"、"どこげぼいっしょ"、"ゲボ川柳"に、はがきをどど～んと送ってください。一般のかたは1日1枚、ゲボゲボ団員は1日100枚を書くよ～に！ みなさんの熱いおはがきお待ちしております。あと、大好評販売中の"ゲボゲボTシャツ"もよろしく。この機会を逃すと2度と手に入らない超レアTシャツですぞ。2000円分の切手を入れるのも忘れずに！（ワタナベリィ渡辺）

明るいゲーム計画

ゲーム関連・デザイン・音楽

PROFESSIONAL SCHOOL OF GAME BK

# ゲームバカ専門学校

今月は賛否両論必至の、"エミュレーター"をテーマに。いちゲームバカとしては便利かつうれしいものなんですが、山積するさまざまな問題を一度はっきりしておきたいと思います。

## [緊急提案]:ゲームエミュレーターは是か否か!?

**村田**:もーダメだ～っつつつ!!
**秋山**:なんですかいきなり。
**村田**:やば～いっ。ソフトを保管する場所がもういっぱいいっぱいなわけでー。
**秋山**:それは私も同じ状況ですよ。しょうがないから、泣く泣くソフトを売却したりして。
**村田**:けどさー、欲しいソフトはまだまだたくさんあるんだよねー。つーか、全部欲しいッ!!
**坂本ウ**:わたしはファミコンコンプリートで完全にあきらめました……無理ですもん。
**秋山**:そういう場合でも、エミュレーター用のデータとして保管すれば場所もとらないし、手軽にプレイもできるんですけどねー。
**村田**:ゲームはソフトがいちばん重要だからそれもいいかもしれないけど、"おもちゃ"という物としての愛着もあるしなー。
**秋山**:同感ですね。それに古いゲームとはいえ知的著作権の問題がクリアーにならない限りは……。
**坂本ウ**:音とか動きが、ほんとうにオリジナルに忠実に再現できているのかも気になりますが。
**秋山**:今回はゲーム資産の保存方法も含めて、エミュレーターについて考えてみましょう。特別に山下氏と成沢氏にも意見を伺ってみました。
**村田**:ぎょ～っつ! ダメだ～っつつつ!! エミュレーターでも解決できない大問題がっ!
**秋山**:だからなんなんだ、あんたは。
**村田**:ちょっと計算してみたんだけど、やりたいゲームのプレイ時間が残された人生の時間から差し引くと、クリアーするには足りないっつーの!
**秋山**:(ギクッ)。哀しいですよね～。

## 最後は使う人の意志に委ねられる"エミュレーター"

**STEP1:エミュレーターって何?**

エミュレーターとはエミュレート(emulate)＝"模倣する、疑似動作を行う"という英単語からきています。細かい説明は省きますが、エミュレーターを使用すれば、家庭用ゲーム機のソフトをパソコン上でプレイできるようになります。ちなみに家庭用ゲーム機以外にも、アーケードゲームやパソコンのエミュレーターも存在します。

**STEP2:エミュレーターは合法? 違法?**

エミュレーターの多くは、プログラマーが独自にハードを解析してプログラムを組んだものであり、基本的に合法と考えられています。ただし、アメリカにおいて、パソコン上で動くエミュレーターソフトが合法かどうかを巡り、ハードメーカーとソフトメーカーが現在も裁判で争っており、最終的な結論は微妙なところです。

**STEP3:何が問題なのか?**

エミュレーターは、単体では意味をなさず、"ROMイメージ"と呼ばれるゲームソフトのデータがあって、はじめて遊べるようになります。そのソフトを購入した人が、機器などを利用して何らかの形でデータをパソコンにバックアップし、個人の範囲内で使用する限りは問題ありません。しかし、パソコンのデータというのは自由にコピーできるもの。インターネットのホームページを介して、自分以外の不特定多数の人が自由にデータを扱えるようにすると、これは「著作権法違反」にあたる犯罪行為となります。日本国内でも、逮捕された例がいくつも出ています。

こうした中、セガは"ドリームライブラリ"というサービスを行っています。期間限定で有料でデータを配信し、かつてのPCエンジンやメガドライブのソフトがドリームキャストで遊べるというこのサービス、利用者の反響なども含め、今後の動向が注目されるところです。

**STEP4:結論を出すのは難しいが……**

ハードやソフトは、永久に作動するものではありません。それらが使えなくなったとき、「もう遊べないから」といってその存在を終わらせてもよいものでしょうか? エミュレーターは、ゲーム業界の資産群を後世にまで残せるという点で、重要な存在であることは間違いないはず。これまではソフトを送り出すことのみに尽力していたゲームメーカーにも、あらためて"残す"方法を考えてほしいものです。ただ、著作権の解釈も含め、エミュレーター問題は非常にデリケートなもの。今回の限られたスペースの中だけで結論を急ぐことはできませんが、当ゲームカ専門学校では折に触れてこの問題を取り上げていく予定です。(文責:ゲェムバカ専門学校)



⬅いままでは入手困難なソフトが遊べる、という点は重要。




⬅Connectix社の『Virtual Game Staition』。



⬅メンテナンスを考えると、基板の保持はかなりたいへん。

### 山下 章氏(ベントスタッフ代表)の意見



その昔、僕はパソコンゲームをメインにライター活動をしていたので、とりわけ'80年代の作品には思い入れが深い。不安なのが、当時のフロッピーディスクの磁気データがいつまで消えずに残っているかということ。ところが、知り合いにPC-8801のエミュレーターを見せてもらって驚いた。自分でハードとソフトのデータを落とし込めば、MOでそれらを保存しておけるのだ。とかくダークサイドなイメージがつきまとうエミュレーターだが、ソフトを遺すという視点からすると、存在意義があるのも確か。『Bleem!』タイプのエミュには興味はないが、ゲーム史を保存しておくためのエミュレーターは、合法的に利用できるシステムが確立されてもいいのではないだろうか。

**山下 章氏 プロフィール&近況**
1964年生まれ。『解体真書』や『アルティマニア』を手がける(株)スタジオベントスタッフの代表取締役。ゲーム歴15年。7000本以上のソフトを所持しており、"ゲームを遺す"ことにかけては人一倍本気。

### 成沢大輔氏(CB'sプロジェクト代表)の意見



『Bleem!』などのプレイステーションエミュレーターは、パソコンに現行のゲーム機の機能を持たせるのだから、最大の特長は便利さにある。対して『MAME』などのアーケード機エミュレーターや、そのほかの家庭用ゲーム機のエミュレーターは、利便性もさることながら、古い作品を保管するための機能が大きい。私がエミュレーターを肯定するのもそのためである。時間の経過とともに失われてゆく往年のタイトルを残すこと、それは私たちゲームファンが生きてきた道を明らかにすることだ。それを可能にするのは、現状ではエミュレーターしかない。ソフトのコピーと著作権の問題のため、つねにグレイゾーン上にあることは承知しているが、「完全に失われてしまってからでは遅い」との思いがある以上、なくてはならないものなのである。

**成沢大輔氏 プロフィール&近況**
1965年生まれ。編集プロダクション「シービーズプロジェクト代表取締役。一般には"ダビスタ伝導師"として知られているが、ほかにもマニアックな顔をいくつも持っている。基板コレクターというのもそのひとつ。

## 生徒大募集中

当校では読者のみなさまからのおたよりを大募集継続中! "アルティマニア"のミニミニ攻略や、アドバンス、ゲームキューブへ期待することなどどんどんお送りください。掲載者には粗品を進呈しまーす! あて先は 〒154-8528(株)エンターブレインファミ通64+まで。

はみだし ゲーム計画

トレジャー謹製の傑作アクションシューティング『罪と罰』の攻略記事担当になったんですが、サンプルロムをプレイしてたら『スターフォックス64』がやりたくなって、さらにスーパーファミコン版の『スターフォックス』まで引っ張り出して遊んじゃいました。最新のゲームがきっかけになって古いゲームを見直す、これもまたなかなかよいものですな。(秋山校長)

ゲームバカが泣いて喜ぶ海外ニュースコーナー

# GNN
Game*bk News Network

## 世界各国のゲーム雑誌事情 国は変わっても内容は共通？

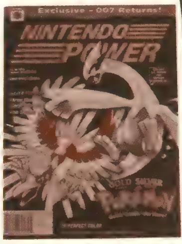
こんばんは。ゲームバカニュースネットワーク、GNNの時間です。今月は世界のゲーム雑誌についてお伝えします。

ゲームがあるところゲーム雑誌あり、ということで、アメリカはもちろんのこと、イギリス、フランス、ドイツ、スペインの欧州内の各大国に、韓国、台湾といった国でゲーム雑誌が発刊されています。

内容はというと、表示言語がそれぞれ異なる、という当たり前の点をのぞけば、基本的に記事構成に大きな違いはありません。画面やイラストマップなどのグラフィックより、文字による解説が多いのが特徴といえるでしょう。各誌とも記事構成が、日本の初期のゲーム誌に似ている点は、その時点においてゲーム記事のフォーマットはすでに確立されてしまっていた、と考えられるのではないでしょうか。

それよりも、メインで取り上げられているのが、WWFのプロレスゲームやサッカーゲームであったりと、日本のゲーム誌とは異ったタイトルである点や、読者投稿のイラストがみょうに"濃い"ものになっている点などに、その国ごとのお国柄が出ていてたいへん興味深く感じます。

ゲームバカニュースネットワーク、GNNでした。



⬆その名も『NINTENDO POWER』(米)。ファンクラブの機関誌。

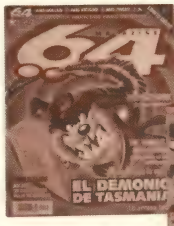


⬆世界一カッコいい(当校比)ゲーム誌、イギリスの『EDGE』。毎号凝りに凝った表紙に感激。写真はPS2の『F355』特集号。

### ガムやキャンディーが付録に！

➡ガム、キャンディー、シール、別冊とおまけてんこ盛り。「たったの4ポンド(約千円)」と言ってますが、別冊とシール付きで550円の64+のほうが安いよね。





⬅珍しいスペインの64誌。もちろん中の言葉はエスパニョーラです。『POKeMON ROJO(赤) Y AZUL(青)』！



➡こちらは台湾の『Super Gamer』。週刊ファミ通の姉妹誌です。『怪獣競技場2』ってそのまんまじゃん。

---

今回はファミコンたてスクロールシューティングの傑作、『ガーディック外伝』を紹介します。当時はまだゲームの1ジャンルとしてシューティングゲームが大きなウェイトを占めていて、同じ年に『グラディウス2』も発売されました。のちに『R-Type』を発表するアイレムと、『ガンヘッド』、『アレスタ』シリーズで有名なコンパイルのダブルネームのこのゲーム、迷路になった惑星ナジュの"ラビリンス"と呼ばれるアクション面で情報を収集、アイテムを入手し、"コリドール"と呼ばれるたてシューティング面でボス敵を倒すことにより惑星の安全装置を封印する、という2重構成になっています。"ラビリンス"面の謎解きの楽しさもさることながら、当時としては破格にバカっ速いスクロールに仰天の、"コリドール"面をぜひ体験してみてください。1面がちょっと長く感じるのが欠点ではありますが、敵キャラの多彩かつ巧妙な動きや、自機のサブウェポンの豊富さは、いまでも十分に楽しめる出来ときっぱり断言しちゃいます。必プレイですよ。

アルティマニアック(究極バカ)に大攻略 第8回

## 『ガーディック外伝』

アイレム／1988年／ファミリーコンピュータ

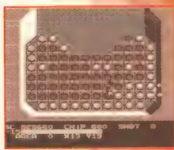
# ヴェルバカアルティマニア

**ファミコンの機能をフル活用した コンパイル制作、アイレム発 傑作高速スクロールシューティング。**

**アルティマニアポイント1**
シューティング面の最後に現れるボスを倒すためには、サブウェポンの使い分けが重要なポイントになる。有効な武器の選択を見極めるでアルティマニア。



**アルティマニアポイント2**
自機のサブウェポンを使うときに必要な"チップ"は通常フィールドにある。いざというときになくならないよう、つねに補充を心掛けるべきでアルティマニア。



**アルティマニアポイント3**
腕に自信のある"シューター"のために、シューティング面だけをプレイできるパスワードを伝授。パスワード入力画面で"えいえるじい"と入力するでアルティマニア。



---

# FGBI

FILE No:2

## 連邦ゲームバカ捜査局
ETERNAL DARKNESS
(Silicon Knights)

「FGBI(Federal Game-BAKA Bureau of Investigation)」では、アメリカ国内で今冬の発売が予定されている、NINTENDO64用ホラーアドベンチャーゲームの、『ETERNAL DARKNESS』の情報を入手したので、ここで報告させてもらう。2色印刷のため正確な視覚情報を伝えられないのが残念ではあるが、ムービーシークエンス、ゲーム画面ともに他機種の同系列のゲームに劣るどころか、それ以上の成果を期待させる出来となっている。64も発売されてからはや4年半。ここにいたって、64の持てる機能を最大限に活かしたソフトが現れてきたことの、ひとつの実例と考えられる。



⬅見事な質感。問題はこれが動いたときの滑らかさであろう。

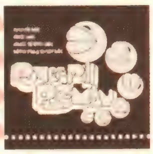


⬅とくにすばらしいのは、きめ細かな陰影による空間表現だ。

---

# GamersVinyl

**パックマン！** 世界中で愛されているゲームといえばコレ。**アメリカ**ではとくに人気が高くて、日本では**見られない**ようなグッズも多く出てます。そんなパックマンを**ほっとく**手はないと、**世界中**の人たちがパックマンで曲を作っていたのでご紹介。その使いかたも、**メイン**で使ったり**味付け**だったりとさまざまで、なかにはいまや**音楽史**に名を残すまでとなった人の**変名**作まであります。曲調が全然違うのに**統一感**があるっていうゲームのBGMって**凄すぎ**。しかも**世界標準**って。



⬆**PAC-MAN／Power Pill** (FFRR Records)
テクノ界の天才、APHEX TWINこと リチャード.D.ジェームスの変名らしいです。最強！ ほかに有名所のREMIXも入ってます！

⬇**Pac-man／サワサキヨシヒロ** (PONY CANIYON)
テクノリミックス盤、ナムコクラシックコレクションの中の一曲。ドラムンベースでパックマンやマッピーを美味しく料理！





⬆**Closer To All Your Dreams／DNA** (INFTY)
ハッピーハードコアってジャンルなんですが、イントロをノーテンキにサンプリング。ゲーム好きにはたまりません。

⬇**PAC FROM HELL／Die TRAX** (全日本レコード)
パックマンの声まで入ったハードコアリミックス。イントロから休憩のBGMまで節操無くズタズタにして再構築されてます！



---

はみ出しゲーム計画

今回紹介した海外のゲーム雑誌ですが、『NINTENDO POWER』ではありませんがアメリカのゲーム誌なら紀ノ国屋書店などの洋雑誌を取り扱う大型書店や、秋葉原のメッセサンオーで入手可能です。『EDGE』はデザイン誌などのカッコいい本に強い、青山ブックセンターで入手できます。他の国の雑誌はなかなか入手は困難なので、お父さんの海外出張のときなどに頼んでみるのもいいかも。(村田教頭)

**ファミ通64+編集部のスタッフが、仕事そっちのけでハマリまくっている『風来のシレン2』が今月のお題。本誌編集長のバカタール加藤、攻略担当のデビル藤原、週刊ファミ通編集部の風来人、カミカゼ長田の3人が自分の思いのたけを熱く語る!**

**バカタール加藤(以下加)**　っていうか『シレン2』楽しいんですけど～。**ヤバイッス。最高です。今世紀最高!**

**カミカゼ長田(以下長)**　ボクは**人生最高**だと思ってる(笑)。

**デビル藤原(以下藤)**　**おおげさだな～。**

**長**　藤原はRPGすごく好きじゃん? でも前作はやんなかったんだよね?

**藤**　死んだらレベルが1になるっていうストイックさが**オレには耐えられなくて**。

**長**　オレの知り合いとかも『シレン』をやんない原因はだいたいそれだからね。

**藤**　自分が築き上げたものが無に還るっていうのがちょっとね。

**加・長**　**そこが最高なんだよ。**

**藤**　オレもいまはそれがすごくおもしろいと思えるようになりましたけどね。

**長**　自分自身が経験を積んでレベルアップしていく感覚ですよね。

**藤**　オレは前作をぜんぜんやってないから、考えかたがにわかゲーマーなところがある。モンスターをひたすら集めたり、盾と剣を飾るところのコンプリート目指しちゃったり。

**長**　オレは武器とか集めるのはまったく興味なし。

**藤**　優先順位が根底から違うんだよ。オレは収集がいちばん楽しいから。

**加**　武器集めは最後の楽しみのような気がするな。とりあえずいっぱいあるものは置いてもいいけど、やっと手に入れた武器とか置けないじゃん。

**藤**　オレなんか苦労して作った武器でも**すぐに飾っちゃう**けどなあ。

**加**　つーかさ、『シレン』って死ぬとむちゃくちゃ後悔するじゃん。**なんてバカなことをしたんだオレは!** って。そんなゲームほかにないじゃん。後悔が身にしみるっていうのがいいんですよ。

**長**　そうですよね。

**加**　ふつうのRPGだったら死んでもセーブしたところからやり直せばいいけど、『シレン』はそんなに甘くないじゃないですか。ここで死んだらオレのプラス99はなくなるぞって**覚悟のもとに死ぬしかない**。最高ですよ。

**藤**　キャラクターを動かしてるときの集中力ってほかのゲームと違いますよね。

**加**　**オレはよく寝ちゃうけど**(笑)。

**藤**　ふつうのRPGってダラダラとレベル上げできるから緊張感が足りないんですよ。

**加**　ボタンを固定して会社に行っちゃうとか(笑)。

**藤**　『シレン』って**一歩一歩がすごく重要**じゃないですか。

**加**　後先のことを考えていま斜めに動かなければならないとかね。

**藤**　ホントに詰め将棋ですよね。

**長**　藤原だって最初はぜんぜん斜めに動いてなかったよね。**斜めに動く重要さがわかったでしょ?**

**藤**　なんで斜めに動く必要があるのか。それがもう面倒くさいっていうのが前作をやらなかったひとつの原因だったんですよ。

**加**　オレはもう前作でも**バリバリ**斜めに動いてましたよ。そのほうがスマートじゃん。

**藤**　オレはちゃんと斜めに動くようになったのは鬼ヶ島に行ってから。まあ、最初とかはライトユーザー向けに作ってあるから、無駄に動いてもどうにでもなるしね。オレは鬼ヶ島クリアーまでは一度も死ななかった。そこからはよく死んだけど。

**加**　オレは中級で何回か死んだよ。

**長**　中級は難しいですよ。

**加**　でしょ? 上級では一回も死ななかったもん。でもモンスターダンジョンは**入った瞬間に死ぬ**ときがある(笑)。

**長**　『シレン』は1階2階がいちばん難しいですから。レベルが低いし攻撃もよく外れるんで。

**藤**　**死ぬよね～。**

**長**　でも、最初のほうの階ではタベラレルーが出るんで、敵がレベルアップしたら落ちてるお金を投げて倒す。1階とかでどうくつマムルを倒せば一気にレベル9になりますからラクですよ。

**加**　**なるほどね～。それはおもしろくない**(笑)。やっぱり死ぬか生きるかがいいな。

**藤**　どうくつマムルなんてタイマンじゃ勝てないじゃないですか。

**加**　**じゃあ戦わない!**(笑)

**長**　でもよく出てくるじゃないですか。しかもどうくつマムルはHPが5しかないから簡単にやっつけられるんですよ。ふきとばしの杖でもトンネルの杖でも倒せる。

**加**　**じゃあ5円で死ぬの?**

**藤**　50ギタン。10分の1のダメージだから。

**長**　ギタンはけっこう落ちてるんで。ギタン投げ。

**藤**　オレは最初にピンクのどうくつマムルに遭遇したとき、やはり**ナメてかかって**いきなりタイマン勝負を挑んで玉砕(笑)。

**長**　『シレン』って自分の失敗談とか体験談を語り合うのもおもしろいですよね。そういえば、このまえいーです井手(週刊ファミ通編集者)のプレイを見てたんですよ。最後のダンジョンでアイテムをたくさん持ってて調子よかったんですけど、つぎの階がころばしの土偶があるところで、そこに行商人もいるんですよ。一歩歩くごとにアイテムを全部ばらまいちゃって、行商人がつぎつぎとアイテムを拾って割引券にしてって。それをまた必死こいて取るんですけど、また転ばされて全部ばらまいて(笑)。辺り一面が割引券だらけになっちゃって。**あれはすごい光景でしたよ**(笑)。

**藤**　転ばぬ先の杖は必需品だよね。

**長**　上級の12階で必ずアメンジャが出るじゃないですか。あそこってすごくワナが出るでしょ?

**加**　出る出る。

**長**　ボクはあそこで装備はずしを踏んだあと、すぐに転び石を踏んじゃって。

**藤**　**アイテム全部水にボチャー**(笑)。

**加**　うわー! 一列しかないからなーあそこ。

**長**　超コンボ食らって。もうかなしばりですよ。そのときは盾とか鍛えるためだけに入ったんで、ほかに何にも持っていかなかったんですよ。けっきょくそのあと剣も盾もなんにも出なかったんですけどクリアーしました。材料ばらまいたり水飲んで回復したりして。

トーク&バトル

# ゲームコロッセオ

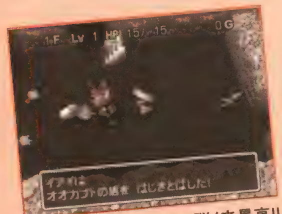
## 第8試合:『風来のシレン2』

※ゲームコロッセオとは1000回遊べるRPGを65535回遊んでもまだまだ遊び足りないというゲームジャンキーたちが、自分の武勇伝を尽きることなく語りまくる、そんな広場のことである。

## 加藤：っていうか『シレン2』楽しいんですけど～。ヤバイッス。最高です。今世紀最高！
## 長田：ボクは人生最高だと思ってる。
## 藤原：おおげさだな～。
## 藤原：まずそうなおにぎり死ぬほど食ったなあ。
## 加藤：プライドは捨てないとね。
## 長田：ワナダンジョンの主食じゃん。

**藤**　最初の壁になるのはアメンジャだよね。それまではサクサク進んだけどアメンジャでビビッて。
**長**　いかずちの巻物3枚持ってれば楽勝でしょ？
**藤**　そうなんだけどね。
**加**　オレは分身とかでやってたな。
**長**　**分身は安定**ですよね。でも分身って最初のターンで唱えちゃうとアメンジャが拾いに行ってるから、あんまり意味なくて終わっちゃうんですよ。
**加**　っていうか1対1ならなんとかなるんじゃない？ 囲まれたりマイナス効果されたときがヤバイ。それは分身で切り抜ける。
**長**　女王グモは**高とび炎上で安定**。
**藤**　それで終わりでしょ。
**加**　オレもそれにしちゃった。
**長**　あれも最初にやったときに、すぐにピンときた。高とび草は必ず違う部屋に行くってことを知ってたから。部屋がふたつしかないから確実に行ける。
**藤**　オレはそれを知らなかったから、必死に分身読んで通路まで行って、通路の切れるところに聖域を置いて矢を撃ちまくったりしてた。
**加**　気持ち悪いよねあそこ。クモの動きが。囲まれちゃうともう。あれはちょっとビビるよね。
**長**　だから炎上とか火ばしらの杖とかって今回すごく使えるんですよ。
**加**　火ばしらって使えるからさー、便利で振っちゃったりするんだよね。**マゼルン相手に**(笑)。ヤバイよ～。火はさらに強まるからね(笑)。
**長**　あれで**火は熱いってことがわかった**。
**加**　オレ思わず火の中に飛び込んだもん(笑)。
**長**　**間に合うわけないんだけど**(笑)。
**加**　そして鎮火に向かうのを**呆然と見つめているだけ**(笑)。
**長**　マゼルンがいなくなったところだけ最後まで消えないんですよね(笑)。あー燃えてるーって。
**加**　**オレの剣が～！**(笑)
**長**　ところで泥棒とかする？
**加**　パコレプキンの腕輪。
**長**　あれでするんですか？ あれってHPどんどん減ってくじゃないですか。
**加**　壁じゃなくて水上をずーっと行けるところで、水のすぐ近くに階段があるところなら楽勝ですよ。
**長**　運がよければね。
**加**　一回成功したあとに腕輪をつけたまま、まちがえて店の壁にめり込んじゃったんですよ。まだその階に来たばっかりだったから出口がどこにあるかもわからない。とりあえず壁に入るしかないじゃないですか。そんで壁づたいに逃げてたら**息が続かねーッスみたいな**(笑)。壁長いッスここ、みたいなとこで窒息死(笑)。
**藤**　最近はずっと泥棒やってるかな。聖域持ってるし、盾と剣は両方ともプラス99だし。
**長**　っていうか、プラス99あったら**泥棒じゃなくて強盗じゃないですか**(笑)。
**藤**　**とうぞく番も殺しちゃう**からね。
**長**　今回はトドの壺がないから泥棒が難しくなってるよね。引きよせの杖でも泥棒になるし。
**藤**　けっこう店に落とし穴がある率低いし。
**加**　めったにないよね。
**長**　あるときはあるんですけどね。
**藤**　でもそういうときに限ってヘボいものしか売ってないんだよね。オレはいままで4回あったんですけど、4回とも**弟切草とか高とび草しか売ってなかった**(笑)。
**長**　でも自分の持ち物を全部売って金にしてからまた拾って落とし穴に落ちればいいじゃん。
**藤**　当然やりましたよ。武器とかプラス99で印とかついてれば激高で売れますからね。
**加**　恐くてできないな。**置きたくない。**
**長**　置くでしょ。
**加**　**うん、置くかな**(笑)。
**長**　藤原は最後のダンジョンやんないの？
**藤**　まだ4回ぐらいしか入ってない。
**長**　**あれこそが『シレン』**ですよ。識別を自分でするっていうのが『シレン』の醍醐味なんで。すごいおもしろいですよ。
**加**　オレはイアイでバンバン盾とか剣を集めて合成してプラスを増やすのが醍醐味だから。
**藤**　全部自分で識別しなきゃならないってのは最初すごく困った。草って飲まなきゃわからないじゃないですか。いわゆる“男識別”。
**長**　いや、値段でわかるけどね。
**藤**　値段を調べようとしてもお店が出ないんですよ。色違いの草とかいっぱい持ってるのに一生出てこないし。でもほかのものも拾えるから、ある程度先に進むためにはアイテムを捨てるか使わなきゃならない。でも**そういうときに限ってヘンな草を飲んじゃう**んですよ(笑)。
**長**　武器や盾も出ないことが多いからね。鈍い音をさせながらごんぼうを振り回すときもある(笑)。
**加**　ごんぼうっていったいなんなんだろう？(笑)
**長**　最後のダンジョンって保存の壺もわからないからおにぎりも入れられない。おにぎりが出るとすごいラッキーなんだけど、一歩歩くごとにデロデロにならないかドキドキなんですよ。かといって振りながら歩くと2倍お腹が減るし。デロデロになった瞬間のあの脱力感ったらないですよね。まずそうなおにぎり食うのかよ、みたいな(笑)。
**加**　**プライドは捨てないとね。**
**長**　食いますよ。まずそうなおにぎり。
**藤**　ワナダンジョンではまずそうなおにぎり**死ぬほど食ったなあ。**
**長**　**ワナダンジョンの主食**じゃん。
**藤**　とりあえず満腹度200パーセントにしようと思って、デロデロの湯のそばで敵がまずそうなおにぎりになるのを待って、**食っては暗闇になって食っては暗闇になって**みたいな(笑)。ワナで倒さなきゃレベルが上がらないから、ちからは1になってもいいんだよね。
**加**　まだワナはやってないなー。
**長**　ワナは楽しいですよ。パズルゲームみたいで。
**藤**　ワナを考えて置くのがすごく楽しい。
**加**　ああ、**猛烈に『シレン2』がやりたくなってきた！ 今日はもうおしまい！**

### バカタール加藤
本誌編集長。事あるごとに「シレンやりてー！」と大声で叫ぶほど『シレン2』にどっぷりハマっている。でも腕はまだまだ未熟。



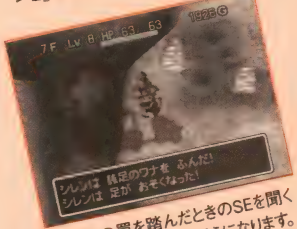

↑イアイ最高!! 装備品を弾く音最高!! イアイなしではもう生きていけないっ!!

### デビル藤原
前作はほとんどプレイしていないが、攻略担当になってからは取り憑かれたようにプレイ。いまでは編集部一の『シレン』博士。




↑剣と盾を+99にするのは飽きました。なくした武具の合計値は+1000以上。

### カミカゼ長田
週刊ファミ通編集者。クロスレビューなどでおなじみ。前作からのディープな風来人で『シレン2』もすでにクリアー済み。




↑鈍足の罠を踏んだときのSEを聞くたびに、オシッコちびりそうになります。

**テレビゲームに対する評価軸って、おもしろいかおもしろくないか、ってことに尽きるのではないだろうか。したり顔で、システムがどう、バランスがこう、なんて言ってみてもおもしろくなければテレビゲームじゃなかろう、と思うのです。今月は、テレビゲームならではのおもしろさについて、ハテナ流に考えてみたい。まずは、ふたりの学者の著書から引用を混ぜつつ、遊びの本質に迫ります。**

# ゲームのハテナ

## 第18回 テレビゲームならではのおもしろさを考える・助走編

モンガイカンのゲーム論　サカタカツミ

### ゲームといえばカイヨワですね

遊びの本質について考えるとなると、どうしてもロジェ・カイヨワ（1913－78）に触れざるをえないだろう。彼は著書『遊びと人間』の中で、遊びというものの本質をじつに明快に分類している。彼は、遊びの本質とは、①アゴン（競争の遊び）、②アレア（偶然の遊び）③ミミクリ（真似ごと遊び）、④イリンクス（めまいの遊び）の4つであると定義している。

うーん、この4つを組み合わせると、たいていのテレビゲームはその中にすっぽりと入ってしまう。①と②の組み合わせで、麻雀やトランプなどのゲームを容易に想像できるし、③と④の組み合わせなどは、テレビゲームのもっとも得意とするところだ。

なぜここでカイヨワを出したのか。1958年に出版されたこの本によって、遊びの本質はある程度整理されているということを、私は理解していますよ。その上で、テレビゲームならではのおもしろさを考察する暴挙に出ます、という言い訳のためなのだ。何を書いても、カイヨワじゃん、と言われたら困るので（苦笑）。さきに生まれた人って何かとトクで？

### さらにはチクセントミハイも

テレビゲームの魅力を語るキーワードとして"時間の経つのを忘れちゃったよ"というのがある。遊んでいる過程で我を忘れてしまうってことです。この状態を、チクセントミハイという社会学者は、著書『楽しみの社会学』の中で"フロー状態"と名づけて、詳しく分析している。

フロー状態が起きるのは、遊びにおける難易度と、技術・技能の水準が釣り合っているときであるとしている。なるほど、これはゲームバランスのことですね。難易度と技能のバランスが取れなくなると、ゲームに対して"難しすぎる"という嫌悪感（＝じつは恐怖の裏返しだろう）を催すことになるし、難易度が下がってしまえば、遊びとしてのおもしろさが激減し、退屈を生み出してしまう。

フロー状態が起きると、チクセントミハイの言葉でいえば"内的報酬"が大きくなる。カンタンに言うと満足を得るってことですかね。自分の技術よりも少し高い難易度を設定されて、それをクリアーする快感（＝より大きな内的報酬を得る）は、何者にも変え難い満足感だろう。



イラスト／西小野ゆうこ

ここで気になるのは、技術という言葉である。遊びにおける圧倒的な満足感を得るためには、技術の取得が必要みたいである。

### 努力をする過程が楽しいわけで

本誌の読者のようなテレビゲームマスターのような人たちにはありえない悩みなのだろうが、世の中のたいていの人は、さして上質のテレビゲームプレイヤーではない。下手の横好きのレベルだろう。格闘ゲームなら、いつも同じキャラにやられてしまうような腕だし、レーシングゲームなら、あるコースよりも先には進めない、そんなレベルである。

ある程度の努力（習熟）をしないとクリアーできないタイプのテレビゲームでは、さきほどの"内的報酬"を得るためには、その努力の過程をも楽しめることが必須条件になる。もしくは、ゲームのほうが努力をしていると気づかせないようなしくみになっていないと、努力をしたくない人には、おもしろいテレビゲームではなくなってしまう。

よくできたテレビゲームを賞賛する言葉として、"プレイヤーのレベルを問わずにみんなが楽しめる"というのがある。これは、（ゲーム）技術が高い人も低い人も均質に楽しめるということではなくて、技術の高い人の楽しめる視点と、低い人が楽しめる視点は違っていて、どちらにも配慮がなされている、ということだろう。

このあたりは自動車の運転に似ていて、運転技術の高い人は、サーキットでレースに出たり、峠を攻めたり、ドリフトしたりと、運転することにおもしろさを見出す。しかし、さして運転の上手でない人は、まわりの景色を楽しんだり、トランスポーテーションとしての機能を活かしたりということになる。技術を追求する人は、それに伴う努力も楽しむし、努力をしない人は、その周辺のことを楽しむという感じだ。

### テレビゲームは遊びとは違うかも

今回は、遊びの本質をちょっとだけ整理してみたが、テレビゲームのおもしろさは、遊びのおもしろさにプラスアルファが必要なんでは、と思えてきた。来月はさらにテレビゲームのおもしろさを考えてみたい。みなさんの考えるテレビゲームのおもしろさをおたよりでください。待ってます。



←カイヨワとチクセントミハイについては、『ゲームの大学』でも触れている。メディアファクトリー刊（2800円）


←レベルを問わず楽しめるというコンセプトは、任天堂のゲームの特徴だ。

**サカタカツミ 近況など**
流行情報研究所所長。家庭内暴力の嵐が吹き荒れていますよね。殺伐とした世の中への完成が近づいている、というところに漠然とした不安を感じます。どうすればみんな仲良くできるのか。テレビゲームはその仲立ちはできません？

# 第三回 永田泰大 魂の叫び

ゲームが生む名言・金言・珍言を拾っていくコーナー

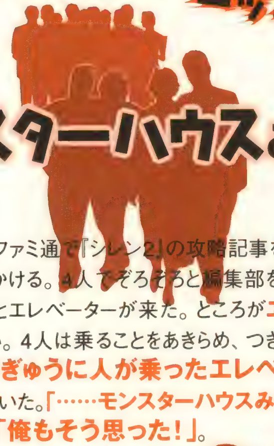
想像力の翼と集中力の触手でゲームの中を泳ぐとき、人はわけのわからぬ言葉を叫ぶという。ことに『風来のシレン2』のような優れたゲームにおいては、いつもに増してソウルフルに叫ぶという。そんなわけで『風来のシレン2』特集。これが魂の叫びでなくてなんだろう。ロックンロール。




**発言者、N。** 発売から数週間が経ち、『シレン2』に興じるほとんどの編集者が**最終ダンジョン**にトライしていた。しかし、当時は**まだ誰もクリアーしていなかった**。週末を控えた深夜、NとOが潜り続けていた。両者はときどき情報交換しながら、ダンジョンの最深部を目指していた。すると、Nが驚いた声を上げた。店の中にそれまで**誰も見たことがないような高価な巻物**を発見したのだ。**25000ギタン**。編集部の人間が少しずつデータを取って作成したアイテム表にもそんな巻物はなかった。**これはなんだ？** たしかめたいが、とても**そんな金はない**。手持ちのアイテムを考えても、泥棒の成功確率は**ゼロ**に近かった。場所は30階近く。プレイ時間にして3時間近く経過していた。協議を重ねるふたり。しかし、安全にそれをたしかめる方法はない。沈黙のあと、NはOに言った。**「……読んで死ぬわ」**。読めばそのデータが取れる。また、一度読めばつぎからは白紙の巻物に書き込むことができる。目先の安全よりも、明日のクリアーにつながる死を。Oの見守る中、Nはその巻物を読み、**番犬に瞬殺**された。




**発言者、永田泰大。** ある日、Mに呼び出されて『シレン2』攻略記事の打ち合わせである。なんでも**"神社の隠し穴"**を攻略したいので、**深くプレイしている人の攻略方法**を聞きたいのだという。なるほど。当時僕はそのダンジョンをかなりやり込んでいた。よかろう、**とっておきの攻略法**を伝授しようではないか。席に着くやいなや、僕は**秘伝**を彼らに授けた。なかでも自慢は、通路に向かって育てたモンスターを出し、自分が1歩下がることによってモンスターが通路を道なりに進んでいく性質を利用した、モンスター先導テクニックである。同席したIとMはフムフムとうなずいている。続いてIが自分の攻略法を話し始めた。「連れて行くのはマルジロウ父とイアイとマゼルン。まずイアイで敵から盾と剣を出します。マルジロウ父で敵からアイテムをばんばん出して、盾に弟切草を合成します。やりかたはマゼルンに投げて、のりうつりの杖でマルジロウに乗り移って、マゼルンを転ばせます。これで何度でも合成できる」。Iの説明が終わり、僕は魂を込めて竹中直人ばりに叫ぶ。**「そっちのほうがスゲー!!」**




**発言者、H。** 週刊ファミ通で『シレン2』の攻略記事を担当するH、M、N、Oの4人が昼食に出かける。4人でぞろぞろと編集部を出てエレベーターホールへ。しばらくするとエレベーターが来た。ところが**エレベーターは満員**で乗ることができない。4人は乗ることをあきらめ、つぎのエレベーターを待つことにした。**ぎゅうぎゅうに人が乗ったエレベーター**の扉が閉まった瞬間、Hがつぶやいた。**「……モンスターハウスみたい」**。それを聞いてほかの3人は口々に、**「俺もそう思った！」**。




**発言者、T。** 入稿で修羅場と化した明け方の編集部。黙々と潜り続けていたTが**朝焼けに向かって**叫んだ。**「ポコタンつえェー!!」**。たしかにピコタンからレベルアップしたポコタンは強い。ピコタンが弱っちいから衝撃もデカい。しかし、**叫ぶ名称として「ポコタン」はあまりにも間抜けである**。**いい大人**が叫ぶ言葉としては。




**発言者、M**(チュンソフト開発者)。取材でチュンソフトへ出かけたときのこと。エレベーターの前でMさんに会った。Mさんは『シレン』シリーズの**メインプログラマー**である。むろん『シレン2』には開発当初の企画会議から深く関わっている。いわば白紙の状態から『シレン2』を立ち上げ、苦心惨憺して世に送り出した人のひとりである。僕は彼と少し世間話をし、ややあって到着したエレベーターの中に彼は乗り込んだ。そして扉が閉まる間際、彼は僕に向かって、**ちょっとどうしても言っておきたい**という感じで言った。**「クリアーしましたよ、『シレン2』」**。見ると彼の右の拳は**グッと握られていた**。つまり、最終ダンジョンをクリアーしましたという、**自慢である**。まず僕は一般的な感想としてこう思った。**「当たり前じゃん、開発者なんだから」**。しかし、あのゲームがああいうゲームである以上、僕は彼の気持ちがよくわかる。それで僕は手短に彼を賞賛した。あのゲームが**開発者ですら予想外の展開を見せるマジックを持っている**ことを僕は知っている。

**SHOUT IT LOUD!! 魂の叫び募集!!**

みなさんのまわりにもありませんか、**魂の叫び**。あるはずですよ、**魂の叫び**。サラッと流してしまったその言葉、ひょっとしたら**魂の叫び**じゃないですか。べつに叫んでなくてもいいんですよ、**魂の叫び**。募集してますよ、**魂の叫び**。ついにはがきが届いたので、右の欄外に掲載していますよ。**あて先はファミ通64+編集部「街で見かけた魂の叫び」係まで。**

はみ出しゲーム計画

**「ゲームと無関係な魂の叫び」** **発言者、鳥海くん。** 彼とは中学時代の同級生だった。ある日の掃除の時間、校庭をほうきで掃きながら彼はふとこんなことを言った。**「うんちをするとおしっこもいっしょに出ちゃうから損だよな」**。僕には彼の言ってることがよくわからなかった。どこが損なのか、別々に出すと得なのか、いまとなっては聞くこともできない。（埼玉県 ハエと僕）

# 眞相と噂（しんそうクンとうわさチャン）

秘・秘じネスカ!? ウワサじゃろ?!

例年になく年末商戦は厳しそうな今年。とくにPSは売れるタイトルがないらしい。64＆GBが売れるとふたりは言うが……。

**真相くん**　64＋編集部では『風来のシレン2』が大流行してるけど、期待されたほど売れてないみたいだね。
**噂ちゃん**　すっご――くおもしろいのに、残念!
**真相くん**　でも、なんだかんだ言って、10月にもっとも売れたタイトルなんだよね。
**噂ちゃん**　そうなんだ～。PSとかPS2のソフト、売れてないみたいだもんねえ……。
**真相くん**　そうなんだよ。最近の動向を見ると、PSのソフトがかなり売れなくなって来てるよね。年末商戦に発売されるPSタイトルで、受注本数がいちばん集まってるのって、パチスロソフトらしいよ。
**噂ちゃん**　だとすると、年末売れるのは64とGBのタイトルかもしれないね。
**真相くん**　『マリオパーティ3』、『ポケモンスタジアム金銀』、それに『ポケモンクリスタル』あたりは確実に売れるだろうからねえ。
**噂ちゃん**　でも、ふつうなら、PSソフトも各社のビッグタイトルが勢揃いして、どれとどれが100万本に行くか? って感じで盛り上がる時期だよね。
**真相くん**　でも、PS2の『O』は1月だし、PS2発表時から話題になったS社の『B』も年明けに延びるっていう噂があるし。それに、2001年初頭って言われてる『GT』も3月っていう話だしね。
**噂ちゃん**　へー、そうなんだ。じゃあPSって、年内に売れるものがホントにないんだねー。
**真相くん**　でもね、その『GT』に合わせて、本体を値下げするんじゃないか、っていう噂もあるよ。
**噂ちゃん**　私もちょっと耳にしたなあ。32100円っていう話でしょう? 本当なのかなあ。
**真相くん**　でも、実際のところは、せいぜい2千円くらいじゃないか、っていう説もあるんだよね。部材がそこまで下がってないらしくて。
**噂ちゃん**　そうかー、じゃあまだ買えないな。
**真相くん**　それに比べると、キューブはけっこう値段安くなりそうっていう話を聞くね。
**噂ちゃん**　なんで?
**真相くん**　基板が小さくて、チップも大きいのが2個乗ってるだけだからだって。そうすると、部品的には安くなる可能性が高いっていう話なんだけよね。
**噂ちゃん**　わかんないけど、一利あるかもね。PS2があれだけ大きいのは、基板が大きくて小さくならなかったからってことでしょう。
**真相くん**　そうだろうね。ところで、セガがいよいよ他ハードへのソフト供給を発表したね。
**噂ちゃん**　ここでもまえから言ってたことだけど、おそらく最初は、セガが開発しても他社ブランドで発売されるんじゃないのかな。
**真相くん**　そうだろうね。とくにPS2とかは。
**噂ちゃん**　A社からDCの人気タイトル『S』のPS2版が出るっていう話があるじゃない。他のS社のタイトルも、きっとA社から出るんじゃないのかな。
**真相くん**　それはあるだろうね。でも、心配なのはA社がコンシューマーゲームをやり続けるか、ってことだね。もともとゲーム会社というよりコンピューター会社ってイメージが強いもんねえ。
**噂ちゃん**　いいソフトたくさん出してるんだけどね。

## 田原誠司の知ってるつもりだ!

今月の知ってるゲーム
『はなさき合戦（仮題）』
ゲームボーイアドバンス／任天堂／発売日未定

これまた人を喰ったようなと言うか、花が咲いたようなと言うか、合戦の2文字があるにもかかわらず闘争心の片鱗も感じさせないタイトルですな。一瞬『テンテンくん』と関係あるかも? とも思ったが、んなこたーないね。じゃあどんなゲームかってーと、ストレートに考えればいいんですよ、今回は。

合戦は『さるかに合戦』の合戦。はなさきは『花さかじじい』のはなさき。あれ? 昔話のほうは花さかで、ゲームのタイトルははなさき。カ行ア段とカ行イ段の違いが! この違いの秘密について熟考すること一時間。謎を解き明かしましたよ私は。発表しますね。『はなさき合戦』の"き"は『舌切り雀』の"き"だ! 要するに『はなさき合戦』というゲームは、日本の昔話のエッセンスを集めた、心あたたまるアドベンチャーゲームです。ちょうど3年まえにニンテンドウパワーの書き換え用としてリリースされた『平成　新・鬼ヶ島』の流れを汲む新作っちゅーわけだなこれが。

**任天堂広報**：いやあ、惜しいですねえ。これはじつは天狗のゲームなんです。"はな"は"鼻"、"さき"は"先"。つまり天狗たちが鼻先を交えて合戦するという格闘ゲームなんですよ。**…というのは冗談です。**

## 新作 名作伝説

最近の隠れた良質ソフトを本誌が独自の視点で紹介するコーナー。

### 第7回　牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール

文：本田やよい




ゲームボーイ
ビクターインタラクティブソフトウェア
2000年 9月29日発売
4200円（税別）
生活・育成

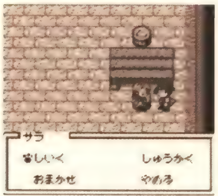
**恋に生きたきゃ生きるがいいさ。でも動物ちゃんの世話も忘れないでね♪**

ボーイミーツガール。幼少のみぎりにこの言葉に出会い、何かが芽生えそうな予感に胸をときめかせたものです。すいません、嘘です。そんなおマセな子供じゃありませんでした。ええ。ボーイとはしょっちゅうミーツしてましたが、何も芽生えることはありませんでしたともさ。いっしょにどろんこになって砂場で遊んだり鬼ごっこをしたり木に登ったりしたもんさ。クラスの男子が「オレ○○のこと好きなんだよね～」ってちょっと照れながら言う時、その○○の中に私の名前が入ることはけっしてなく、むしろ「ふーん、そうなんだあ」って聞くほうの役に回ることが多かったさ。それはそれで楽しかったけどね。べつに負け惜しみじゃないからね。

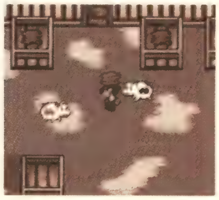
そんな子供だったからかどうかは不明だが、この『牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール』をプレイするときも、異性とのミーツには目もくれず、せっせと牛やニワトリの世話に明け暮れたもんよ。だってそのほうが楽しいんだもん。もともと地味な作業が好きなせいもあるんだけどね。毎日ちょっとずつ土をたがやしたり岩を壊したり草を抜いたり種をまいたりして、ちょっとずつ牧場が大きくなっていくのを見るのが好きなの。しかもそれらが不粋な数字で表わされず、見た目でわかるところもいい。

で、このGB版では何がいいって、主人公に体力というパラメーターがない。だからいちいち体力を回復する必要がない。「それが何?」って思うかもしれないけど、手軽さが売りの携帯ゲーム機で楽しく遊ぶためには、わずらわしい要素は少なければ少ないほどいいに決まってる。体力を回復するためにいちいち所定の場所へ戻らなきゃいけない、そのために時間を浪費しなきゃいけない、体力回復アイテムを持つために他のアイテムを犠牲にしなきゃいけない。そんなわずらわしさを感じなくてすむ!!　これってすごいと思わない?

サブタイトルのボーイミーツガール部分にまったく触れずにここまで書いてきたけど、もちろんボーイやガールにミーツしたい人は思う存分ミーツしてもいいのよ。せっかく主人公の性別が選べるんだし、魅力的な異性も登場するし、結婚だってできるわけだし。でも、わたしにとってはそのことよりも、牧場経営のほうが魅力的なのもまた事実。恋を忘れて仕事に打ち込むキャリアウーマンの気持ちがわかってまた一興(←そうか?)。




↑牧場の仕事を手伝ってくれるパートナー。でも自分でやったほうが早かったりする。



↑ホントは獣医になりたかったほど動物好きの私。解剖さえなかったらいまごろは……。

## 業界通的募集

このページでは、噂大好きコンビ、真相くんと噂ちゃんへの質問や、「この名作を埋もれさせておくのは忍びないっ!」という新名作ソフトのインプレッションなどを大募集中!! 採用者にはプレゼントを用意してお待ちしてまーす。あて先は 〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通64＋までねー。

# SOFT Release Schedule

## ニンテンドウ64

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月22日 | □ ロックマンDASH | カプコン | RPG | ●●●●●●●●●● | 6800円 |
| 11月27日 | □ バンジョーとカズーイの大冒険2 | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●● | 6800円 |
| 11月30日 | □ Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム(仮題) | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●● | 7800円 |
| 12月7日 | □ マリオパーティ3 | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●○ | 5800円 |
| 12月14日 | □ ポケモンスタジアム金銀 | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●○ | 6800円 |
| 1月21日 | □ ミッキーのレーシングチャレンジUSA | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●●●●●○ | 6800円(予価) |
| 1月 | □ 現代大戦略 Ultimate War | メディアファクトリー | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 1月 | □ 動物番長(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 2月 | □ エコーデルタ(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 5800円(予価) |
| 2月 | □ どうぶつの森(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●○○○ | 5800円(予価) |
| 春 | □ スーパーブラックバス64 | スターフィッシュ | スポーツ | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ WIPEOUT64 | ミッドウェイジャパン エンターテインメント | アクション | ●●●●●●●●●● | 7980円 |
| 未定 | □ フライトシミュレーター(仮題) | ビデオシステム | シミュレーション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |

## 64DD

| 配付日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月 | □ 現代大戦略 Ultimate War | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 秋 | □ 井出洋介の麻雀塾 | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ キャベツ(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゼルダの伝説64DD(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ウォール街(仮題) | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ サウンドメーカー(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ DT DD版(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ DDシーケンサー(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ デザエモンDD(仮題) | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

## ニンテンドーゲームキューブ

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | □ バイオハザード0(仮題) | カプコン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

## ニンテンドーパワー

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月1日 | □ メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット | 任天堂 | アドベンチャー | ○○○○○○○○○○ | 2000円 |

## ゲームボーイアドバンス

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月 | □ ロックマンEXE(仮題) | カプコン | 未定 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 春 | □ ポケットGTアドバンス | エム・ティー・オー | レース | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 春 | □ ぼくは航空管制官(仮題) | タム | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 春 | □ デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション | メディアワークス | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 夏 | □ 無限奇行ゼロ・ツアーズ(仮題) | メディアリング | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ マリオカート アドバンス | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 黄金の太陽 | 任天堂 | RPG | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ くるくるくるりん | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ナポレオン | 任天堂 | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE(仮題) | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゲームボーイウォーズ アドバンス(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ タクティクスオウガ外伝(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイアーエムブレム 暗闇の巫女(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 馬穴大作戦(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 桃太郎まつり | ハドソン | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ピノビィーの大冒険 | ハドソン | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ハテナサテナ | ハドソン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 森田将棋あどばんす | ハドソン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ボンバーマンストーリー(仮題) | ハドソン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ コナミ ワイワイレーシング アドバンス(仮題) | コナミ | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ サイレントヒルAGB(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ゴルフマスターAGB(仮題) | コナミ | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ハローキティ ミラクルコレクション(仮題) | イマジニア | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ドラえもん(仮題) | エポック社 | その他 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ トップギアGT日本選手権(仮題) | ケムコ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ トゥイティーと魔法の宝石(仮題) | ケムコ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス | コーエー | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 松本零士のスペースヘキサイトX(仮題) | ジョルダン | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スーパーブラックバスアドバンス(仮題) | スターフィッシュ | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ファイヤープロレスリングA | スパイク | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

※■の色のタイトルは新着タイトル、■の色のタイトルは発売日などに変更があったタイトルです。
※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

## ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月22日 | □ コマンドマスター | エニックス | RPG | ●●●●●●●●●● | 5900円 |
| 11月22日 | □ エアフォースデルタ | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円 |
| 11月22日 | □ ポップンミュージックGB ディズニーチューンズ(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4500円 |
| 11月22日 | □ グリンチ(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4500円 |
| 11月23日 | □ それいけ! アンパンマン 5つの塔の王様(仮題) | タム | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円 |
| 11月24日 | □ メダロット3 パーツコレクション Zからの挑戦状 | イマジニア | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 11月24日 | □ 幽界異闘録 準提大戦 ~TVアニメーション「幽界伝封神演義」より~ | バンプレスト | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 11月30日 | □ ハムナプトラ~失われた砂漠の都~(仮題) | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円 |
| 12月1日 | □ GBハロボッツ | サンライズ インタラクティブ | RPG | ●●●●●●●●●● | 4800円 |
| 12月1日 | □ スーパーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン | トミー | その他 | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 12月1日 | □ ドナルドダック デイジーを救え! | ユービーアイ ソフト | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4300円(予価) |
| 12月1日 | □ 六角天外モンコレナイトGB | 角川書店 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 12月2日 | □ Piaキャロットへようこそ!! 2.2 | NECインターチャネル | その他 | ○○○○○○○○○○ | 5300円 |
| 12月7日 | □ 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 遊戯デッキ | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4800円 |
| 12月7日 | □ 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 城之内デッキ | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4800円 |
| 12月7日 | □ 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 海馬デッキ | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 4800円 |
| 12月8日 | □ ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ… | エニックス | RPG | ●●●●●●●●●● | 6400円 |
| 12月8日 | □ 電車でGO! 2 | サイバーフロント | その他 | ●●●●●●○○○○ | 5200円 |
| 12月8日 | □ だぁ! だぁ! だぁ! とつぜん☆カードでバトルで占いで!? | ビデオシステム | RPG | ○○○○○○○○○○ | 4500円(予価) |
| 12月8日 | □ でじこの麻雀パーティ | キングレコード | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 12月14日 | □ ポケットモンスター クリスタルバージョン | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●○○○ | 3800円 |
| 12月15日 | □ ハムスターパラダイス3(ちゅりー) | アトラス | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 12月15日 | □ 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ | ナムコ | RPG | ●●●●●●●●●● | 4500円 |
| 12月21日 | □ がんばれゴエモン ~星空士ダイナマイッツあらわる!!~(仮題) | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 4800円(予価) |
| 12月22日 | □ ウィザードリィ エンパイア~復活の杖~ | スターフィッシュ | RPG | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 12月22日 | □ グランディア パラレルトリッパーズ | ハドソン | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 12月22日 | □ パズルボブルミレニアム | アルトロン | パズル | ●●●●●●●●●○ | 4200円 |
| 12月22日 | □ かわいいペットショップ物語2 | タイトー | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4200円 |
| 12月22日 | □ なかよしクッキングシリーズ①おいしいケーキ屋さん | エム・ティー・オー | その他 | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 12月27日 | □ 飛龍の拳烈伝GB(ファミコン同梱版) | カルチャーブレーン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 12月27日 | □ [illegible] | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●● | 3980円 |
| 12月下旬 | □ ドラえもんのスタディボーイ 学習漢字ゲーム | エポック社 | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 12月下旬 | □ ドラえもんのスタディボーイ 九九ゲーム | エポック社 | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 12月 | □ サムライキッド | コーエー | パズル | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 12月 | □ シルバニアファミリー2 ~色づく森のファンタジー~ | エポック社 | その他 | ●●●●●●○○○○ | 3980円 |
| 12月 | ハムスター倶楽部2 | ジョルダン | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4300円 |
| 12月 | □ 大刀(仮題) | ケムコ | アクション | ●●●●●●●●●● | 4200円 |
| 12月 | □ テリトリー | ケムコ | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ ルーンローズ | ケムコ | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | □ GO! GO! ヒッチハイク2 | J・ウイング | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4800円(予価) |
| 12月 | □ ポケットクッキング | J・ウイング | シミュレーション | ●●●●●●●●●○ | 4800円(予価) |
| 2000年 | □ グランドカジノ | アルトロン | その他 | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 2000年 | □ レインボーアイランド | アルトロン | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 2000年 | □ BILLIARD CLUB | アルトロン | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 2000年 | □ ポップンポップ | ジョルダン | パズル | ●●●●●●●●○○ | 3800円(予価) |
| 1月1日 | □ あにまるぶりーだー4 | J・ウイング | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4800円(予価) |
| 1月1日 | □ 桃太郎伝説1→2 | ハドソン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 1月21日 | □ ドンキーコング2001 | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3800円(予価) |
| 1月下旬 | □ ラブひなパーティー(仮題) | マーベラス エンターテイメント | その他 | ●●●●●●●●●○ | 4500円 |
| 1月 | □ ブレイブサーガ 新章 アスタリア | タカラ | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4800円 |
| 1月 | □ へろへろくん(仮題) | イマジニア | RPG | ●●●●●●●○○○ | 4500円 |
| 1月 | □ ポケットの中の王国 | ヘクト | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4500円 |
| 1月 | □ なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫 | エム・ティー・オー | シミュレーション | ●●●●●●●○○○ | 4200円 |
| 2月 | □ From TV animation ONE PIECE 夢のルフィ海賊団誕生! | バンプレスト | シミュレーション | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| 2月 | □ スーパーロボットピンボール | メディアファクトリー | その他 | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 3月 | □ ゼルダの伝説 ふしぎの木の実~大地の章~ | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 3月 | □ ゼルダの伝説 ふしぎの木の実~時空の章~ | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 3800円 |
| 3月 | □ 元祖! 動物占いGB | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●●○○○○ | 3980円 |
| 3月 | □ クロスハンター ~エックス・ハンターバージョン~ | ゲームビレッジ | RPG | ●●●●●○○○○○ | 4800円 |
| 3月 | □ クロスハンター ~トレジャー・ハンターバージョン~ | ゲームビレッジ | RPG | ●●●●●○○○○○ | 4800円 |
| 3月 | □ クロスハンター ~モンスター・ハンターバージョン~ | ゲームビレッジ | RPG | ●●●●●○○○○○ | 4800円 |
| 3月 | □ KLUSTAR | スパイク | パズル | ●●●●●●●●●● | 3980円 |
| 3月 | □ ジバクくんGB(仮題) | メディアファクトリー | RPG | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ 金田一少年の事件簿~10年目の招待状~ | バンプレスト | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3980円 |
| 冬 | □ Jリーグエキサイトステージタクティクス | エポック社 | スポーツ | ●●●●●●●●●○ | 4300円 |
| 冬 | □ ウィザードリィ | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 冬 | □ ウィザードリィII・リルガミンの遺産 | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 冬 | □ ウィザードリィIII・ダイアモンドの騎士 | アスキー | RPG | ●●●●●●●●○○ | 4500円(予価) |
| 冬 | □ Boon Boon カブーン | ギャップス | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3800円 |
| 冬 | □ スペースネット(仮題) | イマジニア | RPG | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ コトバトル | アルファドリーム | RPG | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 冬 | □ ギミックランド | アルファドリーム | RPG | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 伝説のスタフィー(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●● | 3800円(予価) |
| 未定 | □ ゲームボーイウォーズ ポケットタクティクス | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ モバイルゴルフ | 任天堂 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城 | チュンソフト | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ スターオーシャン ブルースフィア | エニックス | RPG | ○○○○○○○○○○ | 6800円 |
| 未定 | □ ポケットキング | ナムコ | シミュレーション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010 | メディアファクトリー | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ダビスタ牧場(仮題) | メディアファクトリー | シミュレーション | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ミニゲームはじめました(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ ビートマニアGB ネットジャム(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 忍たま乱太郎GBゲームギャラリー | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 未定 | □ チャイニーズモンスターズ(仮題) | カルチャーブレーン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |
| 未定 | □ ぐるぐるとなかよし | スティング | その他 | ●●●●○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | □ 実践役に立つ詰碁 | ポニーキャニオン | その他 | ○○○○○○○○○○ | 3980円 |

# 64+ MONTHLY DATA

## 売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店
旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店
■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大晶ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店
■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店
■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店
■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店
■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレピッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店
■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／富士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／富士宮店／本吉原店
■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店
■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店
■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店
■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店
■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店
■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店

わんぱくこぞう 全店

7-ELEVEN 全店

K 全店

サンクス 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

## ポケモンスタジアム金銀




## ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章






## バンジョーとカズーイの大冒険2



## 真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書・赤の書

## テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン



# ポケモン スタジアム 金・銀 64+放送局 SPECIAL

**ハ〜イ、リスナーのみんな、
今回の64+放送局はスペシャル版！
『ポケモンスタジアム金銀』の新情報や攻略を、
ド〜ンと7ページでお届けしちゃうのさ!
バトルに役立つ、特別付録もついてるぜ。
おっと、『クリスタル』の情報もあるから、
そっちも聴き逃さないでくれよな。**



## ホワイトシティには、こんな施設があるぞ!

8つのしせつを だいしょうかい

**GAME DATA**
- ポケモンスタジアム金銀
- ニンテンドウ64／任天堂
- 2000年12月14日発売
- 価格6800円（税別）

251種類すべてのポケモンがバトルに登場し、ミニゲームやけんきゅうじょ、ポケモンこうざなどの楽しい付加要素も充実した、シリーズの究極進化形とも言える『ポケモンスタジアム金銀』。まずは、このゲームのメインの舞台となる、ホワイトシティにある数々の施設を紹介しよう。



### ②ジムリーダーのしろ

『ポケモン金・銀』に登場したジムリーダーたちと対戦できる。しろの頂点に立ち、最強のトレーナーの栄光を勝ち取ると、前作ではうれしいごほうびがもらえたけど、今作は……？

### ①スタジアム

バトルの会場となるスタジアムでは、新ルールのものも含めて、4つのカップ戦が用意されている。そして今回からの新要素として、バトル時にポケモンにどうぐを持たせることが可能になったぞ。

**ニンテンドウカップ(レベル50〜55)** おなじみ、任天堂公式のカップだ。レベル50〜55の、全246種類のポケモンが参加可能。

**リトルカップ(レベル5のみ)** 今回新たに加わった、レベル5のみのポケモンのカップ。タマゴによる特別なわざを覚えさせ、相手の意表をつけ!　86種類のポケモンが出場可能だ。

**ウルトラカップ(レベル1〜100)** レベル100までのすべてのポケモンが出場できる、なんでもアリのカップ。修羅場じゃ。

**チャレンジカップ** 使うポケモンがあらかじめ決められているという新ルール。自分でポケモンが選べないぶん、戦略が重要だ。トレーナーとしてのトータルの実力が問われる。






### ③ミニゲーム

10種類のミニゲームで、かわいいポケモンたちと遊んじゃおう。ポケモンに関するクイズもあって、トレーナーとしての知識も深まるのです。

### ④フリーバトル

4人まで参加できるフリーバトルが楽しめる。練習や、友だちとのバトルはここで行おう。ルールも自分たちで細かく設定できるよ。

### ⑤けんきゅうじょ

おなじみ、オーキド博士のけんきゅうじょだ。どうぐやボックスの整理、ポケモン交換などが、簡単にできちゃうのだ。整理整頓もバッチリ。

### ⑥ポケモンこうざ

今回初登場の施設。ジョバンニ先生から、バトルに勝てるようになるためのお話がたくさん聞ける。ポケモンのいろんなデータもバッチリチェックできるぞ。

### ⑦じぶんのへや

『ポケモン金・銀』で可能になったお部屋の模様替えが、ここでも楽しめちゃうぞ。ときどき、ここで模様替えをすれば、気分も変わるしね。

### ⑧GBビル

64GBパックにカートリッジをセットすれば、ゲームボーイの『ポケモン』をニンテンドウ64で遊べるぞ。前作同様2倍、4倍速プレイモードは、あるの？

こんなポケスタはイヤだ!　オーキド博士が、あずけたポケモンを勝手に育てている。

# ニンテンドウカップ出場トレーナー&使用ポケモン紹介

ポケモンリーグ2000の公式ルールにのっとって行われるこのカップは、トレーナーには最高の修行になるハズ。今回はトーナメントの最後の難関、マスターボールのトレーナーと使用ポケモンを紹介する！

**きょうてきぞろいの マスターボールを かちぬけ**



ルールが一新された今回のニンテンドウカップ。とくに重要なポイントは、タイプとわざが増えたことと、ポケモンにどうぐを持たせられること。これによって数々の新戦術が生み出されているので、去年までの戦法は通用しないと思ったほうがよい。マスターボールで戦ってみると、そのことがよ～くわかる。相手のどうぐに要注意。

### ★レンタルポケモンで挑戦！

ニンテンドウカップをレンタルポケモンだけで勝ちぬくのは、ハッキリ言って前作以上に難しい。慣れないうちはマスターボールどころか、ハイパーボールですらなかなか勝ち上がれないだろう。それだけに、何度も対戦をくり返すことによって得られるトレーナー自身の"経験値"が重要。下にある対戦相手のデータや戦術をしっかり研究して、あきらめずにチャレンジしてほしい。ちなみにおすすめは、ライコウ、エンテイ、スイクンの伝説トリオと、ムウマ。





## Battle1 だいすきクラブ ハルナ

"メロメロ"攻撃を多用してくるので、伝説系など性別不明のポケモンで対抗するといい。ライチュウ、キレイハナは高確率で出場。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| キレイハナ(♀) | 51 | 155 | はなびらのまい、おんがえし、メロメロ、どくどく | にがいきのみ |
| マリルリ(♀) | 51 | 180 | なみのり、れいとうパンチ、メロメロ、すてみタックル | せんせいのツメ |
| ペルシアン(♂) | 51 | 145 | かみつく、ずつき、どろぼう、でんじほう | おうごんのみ |
| ピクシー(♀) | 51 | 175 | うたう、アンコール、ゆびをふる、サイコキネシス | ピンクのリボン |
| トゲチック(♂) | 51 | 134 | てんしのキッス、アンコール、ゆびをふる、そらをとぶ | きあいのハチマキ |
| ライチュウ(♂) | 51 | 140 | でんじは、10まんボルト、メロメロ、アイアンテール | ふしぎなきのみ |

## Battle2 たんパンこぞう ナオト

ラッタの"いかりのまえば"やカイロスの"ハサミギロチン"など、一撃のイタイ攻撃が多い。回避率アップのため、"すばやさ"重視で。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| ピジョット(♀) | 50 | 160 | そらをとぶ、はがねのつばさ、オウムがえし、どくどく | はかいのいでんし |
| ニドクイン(♀) | 53 | 176 | のしかかり、じしん、なみのり、かみなりパンチ | きあいのハチマキ |
| メタモン | 50 | 125 | へんしん | せんせいのツメ |
| ラッタ(♂) | 52 | 137 | いかりのまえば、ひっさつまえば、シャドーボール、ほえる | ピンクのリボン |
| カイロス(♀) | 52 | 147 | じごくぐるま、ハサミギロチン、つるぎのまい、れんぞくぎり | ぎんのこな |
| オコリザル(♂) | 53 | 150 | クロスチョップ、いやなおと、ちきゅうなげ、かみなり | くろおび |

## Battle3 ひふきやろう キミハル

ブーバー、ウインディが高確率で出場してくるので、みず、じめんタイプのわざを持つポケモンで対抗。ナッシー対策も忘れずに。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| ブーバー(♂) | 50 | 143 | かみなりパンチ、にほんばれ、かえんほうしゃ、サイコキネシス | おうごんのみ |
| ガラガラ(♀) | 51 | 141 | じしん、だいもんじ、かみなりパンチ、こごえるかぜ | やわらかいすな |
| ドードリオ(♀) | 54 | 148 | トライアタック、ドリルくちばし、はがねのつばさ、おいうち | ピンクのリボン |
| ヘルガー(♀) | 50 | 153 | にほんばれ、かえんほうしゃ、アイアンテール、かみくだく | きあいのハチマキ |
| ナッシー(♀) | 51 | 176 | にほんばれ、ソーラービーム、しびれごな、サイコキネシス | きせきのみ |
| ウインディ(♂) | 54 | 181 | しんそく、あなをほる、りゅうのいぶき、こうそくいどう | たべのこし |

## Battle4 ぼうそうぞく リュウイチ

"どくどく"攻撃による持久戦を狙ってくるだろう。じめん、ほのおタイプのわざがあれば、比較的楽な相手だ。フシギバナの先鋒率高し。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| マタドガス(♀) | 52 | 150 | ヘドロばくだん、かみなり、だいばくはつ、だいもんじ | みずたまリボン |
| パルシェン(♀) | 51 | 131 | なみのり、どくどく、からではさむ、まもる | せんせいのツメ |
| ハガネール(♀) | 52 | 159 | どくどく、しめつける、りゅうのいぶき、じしん | やわらかいすな |
| サイドン(♀) | 52 | 190 | アイアンテール、ふぶき、なみのり、はかいこうせん | ピンクのリボン |
| フシギバナ(♂) | 52 | 164 | どくどく、やどりぎのタネ、ギガドレイン、こらえる | きあいのハチマキ |
| アーボック(♀) | 51 | 141 | どくどく、まきつく、まもる、あなをほる | きせきのみ |

## Battle5 せんせい マユコ

キリンリキを先鋒にして"かげぶんしん"と"こうそくいどう"をかけまくったあとバトンタッチ、という戦法を多用。キリンリキは速攻で倒そう。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| キリンリキ(♂) | 50 | 149 | こうそくいどう、かげぶんしん、バトンタッチ、サイケこうせん | たべのこし |
| バリヤード(♀) | 52 | 129 | リフレクター、ヨガのポーズ、サイコキネシス、バトンタッチ | せんせいのツメ |
| ラプラス(♂) | 53 | 218 | れいとうビーム、のしかかり、ねむる、いびき | きせきのみ |
| エイパム(♀) | 50 | 140 | スピードスター、こうそくいどう、かげぶんしん、バトンタッチ | きあいのハチマキ |
| ランターン(♀) | 52 | 218 | あやしいひかり、スパーク、なみのり、とっしん | おうごんのみ |
| ニョロトノ(♀) | 53 | 184 | なみのり、のしかかり、れいとうパンチ、じしん | おうじゃのしるし |

## Battle6 ぼうず コウエン

"くろいまなざし"で逃げられなくしたあと、"ほろびのうた"や"あやしいひかり"でこちらの自滅を誘うだろう。こちらもゴーストタイプで対抗。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| ムウマ(♂) | 51 | 140 | くろいまなざし、ほろびのうた、あやしいひかり、まもる | たべのこし |
| クロバット(♂) | 52 | 172 | くろいまなざし、あやしいひかり、みきり、どくどく | きせきのみ |
| ゲンガー(♀) | 51 | 143 | くろいまなざし、あやしいひかり、ナイトヘッド、みちづれ | まひなおしのみ |
| ルージュラ(♀) | 52 | 151 | くろいまなざし、あくまのキッス、ほろびのうた、ふぶき | せんせいのツメ |
| ヤミカラス(♀) | 52 | 145 | やつあたり、シャドーボール、ナイトヘッド、くろいまなざし | きのみジュース |
| ブラッキー(♂) | 52 | 182 | くろいまなざし、あやしいひかり、いやなおと、かみつく | きあいのハチマキ |

## Semifinal だいすきクラブ ケイジロウ

HPが高く、"メロメロ"を使ってくるハピナスがやっかい。性別不明の伝説トリオなら、ほかのポケモンにも対抗しやすく一石二鳥。

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| オーダイル(♂) | 52 | 173 | なみのり、じしん、いかり、きりさく | ピントレンズ |
| バクフーン(♂) | 52 | 166 | かえんほうしゃ、あなをほる、ばくれつパンチ、スピードスター | きあいのハチマキ |
| メガニウム(♂) | 51 | 165 | にほんばれ、ソーラービーム、のしかかり、アイアンテール | きのみジュース |
| グランブル(♀) | 51 | 172 | とっしん、かみつく、ほのおのパンチ、こわいかお | おうじゃのしるし |
| ハピナス(♀) | 51 | 340 | メロメロ、かみなり、ふぶき、タマゴばくだん | たべのこし |
| カポエラー(♂) | 52 | 137 | トリプルキック、カウンター、どくどく、みきり | せんせいのツメ |

## Final かいじゅうマニア シンヤ

レベル55のカイリューかバンギラスが高確率で出場。レンタルポケモンで両方に備えるのはキツイので、ヤマを張るしかない!?

| ポケモン(性別) | Lv | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|---|
| プテラ(♂) | 50 | 163 | げんしのちから、はかいこうせん、そらをとぶ、かみつく | おうじゃのしるし |
| カイリキー(♂) | 50 | 173 | クロスチョップ、ちきゅうなげ、みやぶる、じしん | ピントレンズ |
| キングドラ(♀) | 50 | 158 | なみのり、りゅうのいぶき、ふぶき、いばる | りゅうのキバ |
| カイリュー(♀) | 55 | 190 | げきりん、たきのぼり、かみなり、おんがえし | きあいのハチマキ |
| バンギラス(♀) | 55 | 200 | かみくだく、いわなだれ、やつあたり、アイアンテール | せんせいのツメ |
| リザードン(♂) | 50 | 161 | だいもんじ、そらをとぶ、ばくれつパンチ、あなをほる | きせきのみ |



こんなポケスタはイヤだ！ スタジアムにサポーターが乱入してくる。

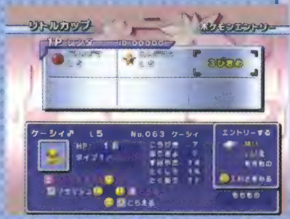
# リトルカップ出場トレーナー&使用ポケモン紹介

まだまだ体力もわざも未熟な幼いポケモンばかりで行われるバトル、それがリトルカップだ。ここでは、そのリトルカップに出場するトレーナー、つまりはキミの対戦相手と、彼らが使うポケモンを紹介しよう。

**かわいいポケモンたちのそうぜつバトルだ!**

今回新しく追加されたトーナメント、リトルカップ。これに出場できるのは、タマゴから生まれることができ、進化もするポケモンのうち、もっとも進化していないレベル5のポケモン、86種類だけ。つまり、ほとんどはタマゴからかえったばかりのポケモンということになる。

未熟なポケモンどうしの戦いとなると、一撃で決着がつくことも多いが、それだけに、トレーナーの戦術と判断力が鍛えられるバトルと言えるだろう。ある意味、いちばんアツいトーナメントかもしれない。



### ★レンタルポケモンで挑戦!

リトルカップをレンタルポケモンだけで勝ちぬくには、とにかくつねに先手を取ることが大切。対戦相手とちがって、こちらは覚えているわざのバランスがイマイチよくないので、選ぶときは"すばやさ"優先で登録したい。ビリリダマ、ケーシィ、ヒトデマンなどが放送局のおすすめ。

## Battle1 たんパンこぞう ショウゴ

とくに出場メンバーがかたよることもなく、怖いコンボもない。相性優先の正攻法で戦えば、それほど苦戦することはないだろう。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| トゲピー(♂) | 19 | あまえる、アンコール、ゆびをふる、ずつき | きあいのハチマキ |
| オムナイト(♂) | 19 | げんしのちから、かみつく、なみのり、からみつく | おうじゃのしるし |
| ヒマナッツ(♀) | 19 | にほんばれ、せいちょう、メガドレイン、すいとる | きせきのタネ |
| マグマッグ(♀) | 20 | スモッグ、いわおとし、かえんほうしゃ、かたくなる | きのみ |
| ゼニガメ(♂) | 19 | かみつく、こうそくスピン、かいりき、なみのり | しんぴのしずく |
| マンキー(♀) | 20 | クロスチョップ、かみなりパンチ、ほのおのパンチ、れいとうパンチ | ピンクのリボン |

## Battle2 ピクニックガール アオイ

思わずゴーストタイプを出してしまいそうだが、あくタイプのわざを持っているポケモンがいるので危険。とくしゅ属性のわざで勝負だ。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| ププリン(♀) | 24 | てんしのキッス、だいもんじ、まるくなる、ころがる | きのみジュース |
| ブルー(♀) | 21 | したでなめる、とっしん、かみつく、こわいかお | きのみ |
| ニャース(♀) | 19 | いやなおと、ずつき、かみつく、かみなり | せんせいのツメ |
| ポッポ(♀) | 19 | オウムがえし、はがねのつばさ、かぜおこし、どろかけ | おうごんのみ |
| コラッタ(♀) | 18 | でんこうせっか、ひっさつまえば、きあいだめ、あなをほる | ひかりのこな |
| ヒメグマ(♀) | 21 | したでなめる、みだれひっかき、だましうち、かみなりパンチ | きあいのハチマキ |

## Battle3 キャンプボーイ ノリヒコ

たいてい、1ターン目に"いばる"を使ってくる。自滅しないように、回復系のどうぐを持ったポケモンか、HPの高いポケモンで対抗しよう。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| チコリータ(♂) | 20 | いばる、リフレクター、はっぱカッター、ずつき | おうじゃのしるし |
| ワニノコ(♂) | 21 | いばる、きりさく、なみのり、いやなおと | きあいのハチマキ |
| ヒノアラシ(♂) | 20 | いばる、かえんぐるま、あなをほる、でんこうせっか | せんせいのツメ |
| ディグダ(♀) | 17 | マグニチュード、いばる、ヘドロばくだん、すなかけ | きのみジュース |
| チョンチー(♀) | 23 | あやしいひかり、スパーク、でんじは、とっしん | きのみ |
| マダツボミ(♀) | 21 | たたきつける、しびれごな、はっぱカッター、いばる | きせきのみ |

## Battle4 だいすきクラブ ミズキ

すべてのポケモンが"かげぶんしん"を覚えているので、長期戦になるとツライ。"キノコのほうし"を使ってくるパラスにも要注意。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| バルキー(♂) | 20 | かげぶんしん、いわくだき、やつあたり、どろぼう | きあいのハチマキ |
| パラス(♀) | 20 | キノコのほうし、きりさく、かげぶんしん、ヘドロばくだん | はっかのみ |
| イシツブテ(♂) | 19 | かげぶんしん、マグニチュード、いわおとし、じばく | やわらかいすな |
| イトマル(♂) | 20 | かげぶんしん、ヘドロばくだん、サイコキネシス、クモのす | きせきのタネ |
| ズバット(♀) | 20 | かげぶんしん、どくどく、つばさでうつ、きゅうけつ | せんせいのツメ |
| サンド(♀) | 21 | かげぶんしん、スピードスター、あなをほる、すなあらし | にがいきのみ |

## Battle5 じゅくがえり ナオタカ

ガーディ、ムチュール、ヨーギラスの出場確率が高い。"じしん"を使えるポケモンがいれば楽勝だが、そうでないとかなりの強敵になる。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| メリープ(♂) | 21 | めざめるパワー、ずつき、でんじは、かみなり | じしゃく |
| アーボ(♀) | 19 | めざめるパワー、まもる、まきつく、どくどく | どくバリ |
| ネイティ(♀) | 20 | めざめるパワー、いばる、じこあんじ、あやしいひかり | きのみ |
| ガーディ(♂) | 21 | めざめるパワー、とっしん、あなをほる、かえんぐるま | きせきのみ |
| ムチュール(♀) | 20 | めざめるパワー、サイコキネシス、うたう、てんしのキッス | せんせいのツメ |
| ヨーギラス(♂) | 22 | めざめるパワー、かみつく、すなあらし、じしん | きあいのハチマキ |

## Battle6 ビキニのおねえさん レイナ

すべてのポケモンが"メロメロ"を覚えているが、なぜかあまり使ってこない。むしろ力押しの攻撃が多いので、性別よりも相性優先で。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| ピィ(♀) | 21 | メロメロ、ずつき、でんじほう、てんしのキッス | きのみジュース |
| ミニリュウ(♂) | 20 | なみのり、メロメロ、ふぶき、りゅうのいぶき | おうじゃのしるし |
| ホーホー(♂) | 22 | さいみんじゅつ、メロメロ、はがねのつばさ、おんがえし | ひかりのこな |
| ナゾノクサ(♀) | 21 | しびれごな、ヘドロばくだん、メロメロ、ギガドレイン | きのみ |
| ウパー(♀) | 22 | じしん、ヘドロばくだん、メロメロ、アイアンテール | ピントレンズ |
| カブト(♂) | 19 | げんしのちから、メガドレイン、メロメロ、いばる | せんせいのツメ |

## Battle7 せんせい ハルカ

"でんこうせっか"を多用してくるので、こちらのポケモンのほうがすばやくても油断は禁物。回復系のどうぐがあれば楽勝の相手だ。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| エレキッド(♂) | 20 | 10まんボルト、ばくれつパンチ、でんこうせっか、いやなおと | じしゃく |
| オタチ(♂) | 19 | でんこうせっか、ほのおのパンチ、あなをほる、れいとうパンチ | はかいのいでんし |
| ロコン(♀) | 20 | あやしいひかり、でんこうせっか、かえんほうしゃ、しんぴのまもり | おうじゃのしるし |
| イーブイ(♂) | 22 | でんこうせっか、かみつく、アイアンテール、すなかけ | きのみ |
| ストライク(♂) | 23 | でんこうせっか、つばさでうつ、かげぶんしん、きあいだめ | きあいのハチマキ |
| ウリムー(♀) | 21 | ふぶき、とっしん、しろいきり、こらえる | ひかりのこな |

## Final だいすきクラブ ヒロキ

ラッキーは、ほぼまちがいなく出場してくる。HPが高いうえに、ダメージの大きい攻撃わざを覚えているので、かなりの強敵になる。

| ポケモン(性別) | HP | 覚えているわざ | 持っているどうぐ |
|---|---|---|---|
| ピチュー(♂) | 18 | かみなり、てんしのキッス、おんがえし、メロメロ | きあいのハチマキ |
| ゴース(♀) | 19 | さいみんじゅつ、あやしいひかり、サイコキネシス、シャドーボール | おうじゃのしるし |
| ブビィ(♂) | 20 | あやしいひかり、だいもんじ、ずつき、アイアンテール | せんせいのツメ |
| ラッキー(♀) | 41 | こごえるかぜ、タマゴばくだん、かみなり、アイアンテール | ピンクのリボン |
| ニョロモ(♂) | 20 | さいみんじゅつ、のしかかり、ふぶき、なみのり | とけないこおり |
| ケーシィ(♂) | 18 | サイコキネシス、でんじほう、めざめるパワー、ほのおのパンチ | おうごんのみ |

**こんなポケスタはイヤだ!** じしん攻撃のあと、会場整備でバトルが中断する。

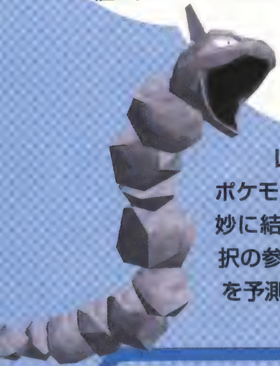
# 能力値別ポケモンランキング

速いポケモン。タフなポケモン。破壊力のあるポケモンなど、いろんな特徴を持ったポケモンがいるよね。ここに、各部門のベスト5ポケモンを選出してみた。キミのお気に入りのポケモンは入ってるかな？

はやいやつ
パワフルなやつ
どれがおこのみ



ポケモンを選ぶときにまず参考にしたいのは、各ポケモンの能力値。トレーナーによってポケモンの好みは十人十色。「先手必勝、すばやさ優先」というトレーナーもいれば、「いや、攻撃こそ最大の防御。パワーがあってこそナンボでしょ」というトレーナーもいるだろう。ここでは、ニンテンドウカップに出場可能な246匹のレンタルポケモンを参考に、各能力値のベスト5ポケモンを選出してみた。自分で育てたポケモンとは微妙に結果は異なるかもしれないが、十分にポケモン選択の参考になるはずだ。なお、対戦相手が使うポケモンを予測するときにも、このデータを役立ててほしい。



## HP ベスト5

HPが0になるとポケモンは動けなくなる。数ポイントのHPの差が勝敗を分けることも多い。1HPでも残っていればポケモンは戦えるのだ。

- Top1 ハピナス
- Top2 ラッキー
- Top3 ソーナンス
- Top4 カビゴン
- Top5 プクリン



## こうげき ベスト5

ノーマル、かくとう、どく、じめん、ひこう、むし、いわ、ゴースト、はがねの物理攻撃わざを使ったとき、この値が高いほどダメージも大きくなる。

- Top1 キングラー
- Top2 サイドン
- Top3 カイリキー
- Top4 ハッサム
- Top5 リングマ

## ぼうぎょ ベスト5

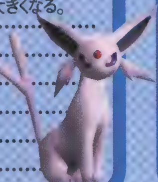
ノーマル、かくとう、どく、じめん、ひこう、むし、いわ、ゴースト、はがねの物理攻撃わざを受けたとき、この値が高いほどダメージも小さくなる。

- Top1 ツボツボ
- Top2 ハガネール
- Top3 パルシェン
- Top4 イワーク
- Top5 エアームド／フォレトス

## とくこう ベスト5

ほのお、みず、でんき、くさ、こおり、エスパー、ドラゴン、あくの特殊攻撃わざを使ったとき、この値が高いほど与えるダメージも大きくなる。

- Top1 フーディン
- Top2 ゲンガー
- Top3 エーフィ
- Top4 ユンゲラー
- Top5 ナッシー



## とくぼう ベスト5

ほのお、みず、でんき、くさ、こおり、エスパー、ドラゴン、あくの特殊攻撃わざを受けたとき、この値が高いほどダメージも小さくなる。

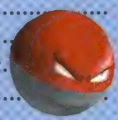
- Top1 ツボツボ
- Top2 マンタイン
- Top3 ハピナス
- Top4 ブラッキー
- Top5 バリヤード



## すばやさ ベスト5

この値が高いポケモンが、バトルで、さきに攻撃できる。わざの回避率にも影響する。バトルでは、とくに重要とされる能力値だ。

- Top1 マルマイン
- Top2 クロバット
- Top3 サンダース
- Top4 プテラ
- Top5 ダグトリオ



# 特別付録!! ポケモンわざ名記入シート

64＋編集部のスタッフは頭が弱いので、わざ4個なんてとてもじゃないけど覚えられないんだ。憎めないでしょ？　読者にも、そういうお茶目さんがいるんじゃない？　そんなとき、このシートの出番だ。

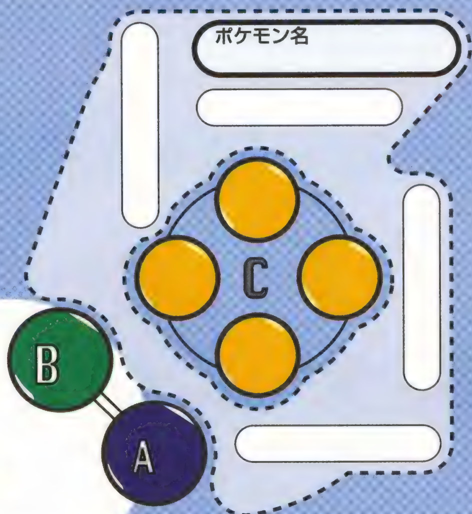
バトルに
チョー べんりな
アイテムだぜ！

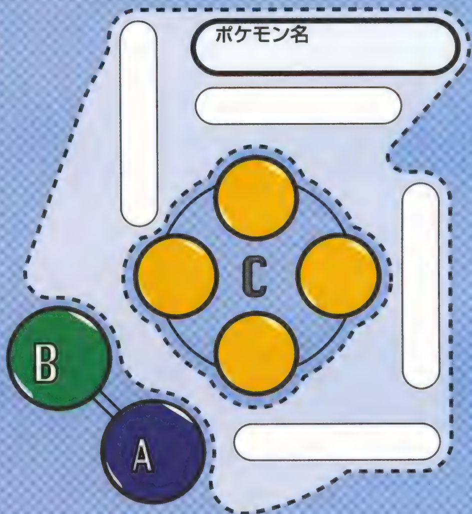


自分のポケモンの使えるわざを忘れてしまった場合、バトル中でもわざの確認は可能。だけど、確認すると対戦相手にわざがすべてバレてしまうのが痛い。そんなとき、この"わざ名記入シート"があれば大丈夫。自分のポケモンの覚えているわざを記入して、Cボタンユニットのところにセットして使おう。「ふたつじゃ足りないよー」って人は、コピーして使おうね。対戦中は、シートを相手に見せないように。



この写真のようにして使おう。






こんなポケスタはイヤだ！ レンタルポケモンを使うと、レンタル料がかかる。

# 新しいミニゲームを4種類紹介

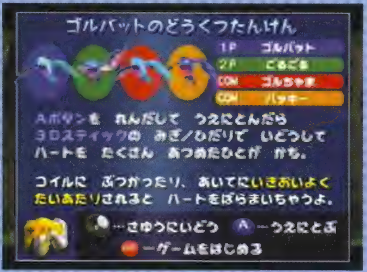
バトルも熱いけど、たまには気分転換もね。『ポケモンスタジアム金銀』は、ノホホ〜ンと遊べる手軽なミニゲームがたくさん入っている。4人までいっしょに遊べるので、家族や友だちとワイワイどーぞ。

かわいいポケモンたちとレッツエンジョイ！



バトル以外にも、『ポケモンスタジアム金銀』の楽しみはある。『ポケモンスタジアム』シリーズではおなじみとなった、かわいいミニゲームの数々を忘れてはいけない。今作の『ポケモンスタジアム金銀』には、全部で10種類のミニゲームが収録されている。そのなかから、今回新たに公開可能となった、4種類のミニゲームを紹介する。

そういえば前作では、ミニゲームをクリアーすると、ちょっとしたごほうびがあったよね。もしかして今作もあるのかな……？




⬆ゲーム前に、親切な内容説明がある。ちなみに、ゲームは4人まで参加でき、難易度は3段階あるよ。

## いあいぎりがっせん



いあいぎりの得意なポケモン、ストライクとカイロスを使って、落ちてくる丸太の白線部分をタイミングよく斬る！　なるべく白線に近い部分を斬ったほうが高得点となるが、タイミングが遅れて白線より上を斬ると、点数が減ってしまうぞ。勝負は5回戦で、合計得点の多い人が勝ち。



出た！最高得点20点！

⬅白線をピッタリ斬ると、高得点20点ゲット！　ねらっていけ！



⬅操作は簡単。落ちてくる丸太に合わせてAボタンを押すだけ。シンプルな内容だが、メッチャ熱くなるぜ！　気分は江戸時代の剣豪。御免っっ！

## ゴルバットのどうくつたんけん

ゴルバットを操作して洞窟の中を探険し、ハートを集めよう。途中、コイルにぶつかったり、相手に体当たりされると、せっかく取ったハートを落としてしまうので注意してね。ゴールまでにハートをたくさん集めた人の勝ちだ。



ハートを取りまくれ〜






⬅ゴールではルージュラがキッスで祝福してくれる。うれしい……でしょ？

⬅相手にぶつかってハートを奪うなどの作戦も必要となる。

## イーブイのフルーツダッシュ

イス取りゲームのように、フタの回りをグルグル回っているイーブイ。エイパムがフタを開けたら、ダッシュしてフルーツをゲットしよう。5回行って、合計得点の多い人が勝ちだ。なかには、フルーツ以外のものが入っている場合もあるので気をつけようね。ミスは1回休みなのだ。

➡ワナに引っかかると1回休みとなり、つぎの番に参加できなくなってしまう。これは痛い。ひっかけフェイントで、相手をワナにハメよう。



しまった〜





⬅今回は首尾よくフルーツをゲットしたぜ！　ゲットまで何秒かかったかが表示される。早撃ちガンマンの気分だね。

## バリヤードのバリアーテニス

バリヤードを左右に動かして、ボールを相手コートにハネ返そう。Aボタンでスマッシュを打ったり、ボールをこすってスピンをかけたりのテクニックも使用可能。相手コートに入れると1点ゲットだが、自分のコートに入れると逆にマイナス1点となってしまう。早く5点入れた人の勝ち。



バリヤード大忙し！



⬅時間がたつと、ボールの数が増えていく。こうなるともう大忙しだ。

### クイズもあるぞ

ミニゲームのほかに、クイズも楽しむことができる。制限時間内にひとりで何問正解できるかを競う“ひとりでクイズ”と、2〜4人参加の早押し対戦で10問正解いちばん乗りを競う“みんなでクイズ”があるぞ。






⬆問題は4択。Cボタンユニットで答えよう。



こんなポケスタはイヤだ！　ポケモンが、ときどきほかのカートリッジに遊びに行ってしまう。

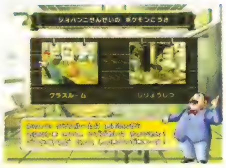
# 新たに加わった超便利施設、ジョバンニ先生のポケモンこうざ

今作から、バトルビギナーのためのチュートリアル的施設が加わった。講師は「ポケモン金・銀」にも登場したジョバンニ先生だ。最近気がついたんだけど、序盤に登場するからジョバンニ先生なの？

やさしい
せんせいに
なんでも きいちゃえ



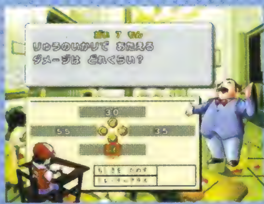
熱心な放送局リスナーのキミたちなら、『ポケモン金・銀』のキキョウシティでポケモン塾を開いていた、ジョバンニ先生を覚えているよね。『ポケモンスタジアム金銀』では、このジョバンニ先生が装いも新たに登場し、またポケモンに関するいろんな情報を教えてくれるのだ。ジョバンニ先生のポケモンこうざには、“クラスルーム”と“しりょうしつ”のふたつの部屋があり、どちらも楽しみながら勉強できるのである。



⬅ジョバンニ先生は、イラストでの登場は初めて。こんな顔をしていたんだね。

## クラスルーム

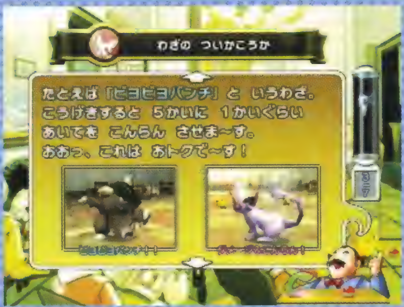
ここでは、バトルに役立つお話を聞いたり、クイズやバトルで自分の腕を試すことができる。試験に合格すればメダルがもらえ、つぎのクラスに進級できるぞ。クラスは、トレーナークラス、ジムリーダークラス、してんのうクラスの3種類。進級するごとに、試験も難しくなっていくのだ。十分にココロしてかかれ！



⬅そして、クイズで知識を試す。10問中、8問正解すれば合格なのだ。



➡実戦で腕試し。相手の弱点となるタイプのわざで立ち向かおう。7人の生徒に勝ち抜くとめでたく合格だ。




⬅まずはお話を聞こう。やさしいジョバンニ先生が、いろんなことを教えてくれるよ。




草タイプの弱点は?

⬅ポケモン選択の時点で、じつは試験は始まっている。バトルに勝っても、ここできちんと相手の苦手なポケモンを選ばないと、ジョバンニ先生は合格させてくれないぞ。



## しりょうしつ

ここでは、わざ、どうぐ、各属性のあいしょうなど、ポケモンに関するありとあらゆる資料を見ることができるぞ。はっきり言って、マニュアルがいらないくらいに便利なので、これを活用しない手はない。

ポケモン!

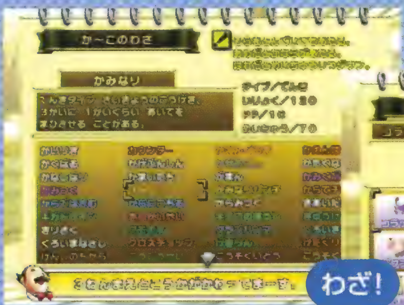


⬅すべてのポケモンのデータを細かくチェックできる。名前、タイプ、両方で検索することが可能だ。

タマゴグループ!

➡タマゴグループに関する資料もそろってまっせ～。どのポケモンからどのポケモンのタマゴが見つかるかの組み合わせもわかっちゃう。






わざ!



⬆➡わざに関する情報もごらんのとおり。さらに、そのわざを覚えるポケモンまで調査できちゃうのだ。





あいしょう

⬅⬇あいしょう表もバッチリ。2タイプある場合のあいしょうもとうぜん調べられる。さらに、そのタイプに属するわざ、ポケモンの一覧も見ることができるという親切さ。



こんなポケスタはイヤだ！ ジョバンニ先生とルージュラが交際宣言!!（べつに、いいんですけどね）

# 『ポケモンクリスタル』の最新情報もお届けしちゃうぞ

『ポケスタ』も
いいけど
こちらもヨロシク!



『ポケモンスタジアム金銀』の発売日には、このソフトも発売される。そう、モバイルアダプタGB対応で話題の、『ポケットモンスタークリスタルバージョン』だ！　このソフトについては、いままでにも本誌でいろんな情報をお伝えしてきたけど、また新たな事実がたくさん発覚したぞ。さぁ、驚け！

**GAME DATA**
- ●ポケットモンスター クリスタルバージョン
- ●ゲームボーイカラー専用（モバイルGBアダプタ対応）／任天堂
- ●2000年12月14日発売
- ●価格3800円（税別）

『ポケモンクリスタル』のストーリーやシステムは、基本的には『ポケモン金・銀』と同じだけど、いろんな部分が細かくアレンジされていることが明らかになっている。今号の記事をじっくり読んでくれれば、単なるモバイルアダプタGB対応『ポケモン』じゃないってことがわかるはずだ。

## 新たなエピソードが展開！ スイクン＆アンノーン

『ポケモンクリスタル』では、『ポケモン金・銀』では語られることのなかった、スイクンとアンノーンに関するエピソードが新たに語られているようだ。両方とも謎めいたポケモンだっただけに、どんな事実が発覚するのかワクワクしちゃうよね。なお、『ポケモン金・銀』でいうところのホウオウとルギアのように、スイクンは『ポケモンクリスタル』のイメージキャラクターにもなっているらしい。と、いうことはパッケージに登場するポケモンは決まったも同然！　発売日が楽しみだね。



⬆映画でも登場したシンボルポケモン、アンノーン。謎の多いポケモンだったが、今作で新事実発覚か!?

⬇アルフの遺跡の小部屋に、謎の模様が……？　いったい何が起きたというのか!?



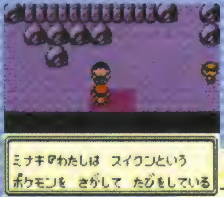



⬅彼がナゾの青年ミキナだ。主人公との関係はいかに？

スイクンをめぐるドラマが……！

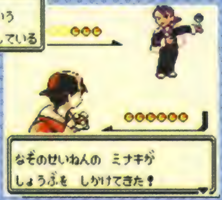
⬇つねにジョウトを移動しているはずのスイクンがこんなところに！　これは捕まえるチャンスか!?　見たことのない場所だけど、ここはどこ？






⬅スイクンを探しているという謎の人物、ミナキが登場。この男は果たして主人公の敵かそれとも味方か？　ここはもしかして、焼けた塔？

➡主人公とミナキのバトル。ということは、やっぱり敵？　いったいどんなポケモンを使ってくるんだろう？




## ここが違うよ『ポケモンクリスタル』！

スイクンやアンノーンなどの追加エピソード以外にも、『ポケモン金・銀』とちがう点はまだまだあるぞ。ポケモンずかんの解説文が新しくなっているはもちろんのこと、ポケモンの覚えるわざがちがったりもしちゃうのだ。これって、バトルにもかなり影響してくるってこと？　ほかにもラジオ番組のパーソナリティーや電話のやりとりなんかもちがうぞ！



ラジオ番組が違う!





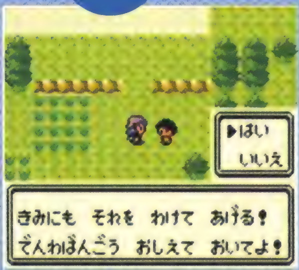


⬆➡新ラジオ番組、アオイのあいことば。ラジオを聴いてあいことばを覚え、ポイントをためると、いいものがもらえるとか!?

電話のやりとりも違う!

➡どこで何を安売りしてるんだろうか？　コガネシティの地下にあった安売りどうぐ屋とは関係ないのかなぁ？



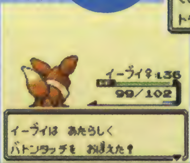




⬅今作では、トレーナーと電話番号を交換すると、どんなときに電話をするか約束してくれる。むしとりのコウイチは、何か見つけた物を分けてくれるってさ。

覚えるわざが違う!

➡なんと野生のダグトリオが、“トライアタック”を覚えている!?

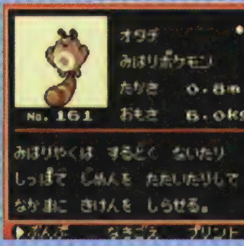



⬅レベルアップで、“バトンタッチ”を覚えるイーブイ。『ポケモン金・銀』では、レベル36で覚えるのは、“きあいだめ”だったはずだが!?

➡タマゴから生まれたアーボが、“かみくだく”を覚えている。これは『ポケモン金・銀』では覚えられなかったわざだ！　『ポケモンスタジアム金銀』の戦略に影響はあるのか？




ずかんの解説文が違う!

⬅ポケモンずかんの解説文も新しくなった。これでまた、ポケモンに関するよりくわしい情報がわかるね。



こんなポケスタはイヤだ！　レンタルポケモンの中に、カービィがまぎれこんでいる。

# ニンテンドウパワー ソフトリスト

2000.12.1

このコーナーでは12月書き換えのスーパーファミコンソフト&ゲームボーイソフトをすべて紹介。ロッピーの検索に役立つ商品番号、ジャンルだけでなく、パッケージ版が発売された当時の週刊ファミ通に掲載された、クロスレビューの合計点も掲載しているぞ。

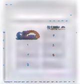
## 12月の書き換え開始ソフト紹介

### ゲームを書き込むまえに、ニンテンドウパワーとは?

全国のローソンに設置してあるLoppiを使うと、スーパーファミコンやゲームボーイのソフトを書き換えることができるのだ。書き換え専用のSFメモリカセット、GBメモリカートリッジの中には、ゲームのプログラムを書き込むFブロックが8分割、データのセーブを行うBブロックが16分割になって入っている。どちらかのブロック数がいっぱいになるまで、何本でもソフトを書き込める。



スーパファミコン
書き換え専用
**SFメモリカセット**
**(3980円/税別)**



ゲームボーイ
書き換え専用
**GBメモリカートリッジ**
**(2500円/税別)**

### じゃがいぬくん

●ビクターインタラクティブソフトウェア●720712●1000円●F:8●B:1

のんきでシュールなキャラクターが人気の『じゃがいぬくん』が踊りまくる、ほのぼのとした雰囲気が魅力のダンスゲーム。ルールはとっても簡単、友だちのお手本どおりにボタンを入力するというシンプルなもの。しかし、物語の分岐によって新たな友だちと知り合えたり、ダンスミュージックを所ジョージさんが作曲するなど、楽しい要素が満載なのだ。




### メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット

●任天堂●720542●2000円●F:6●B:0

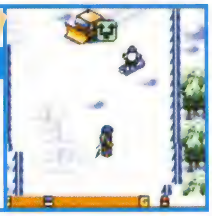
'91年にファミコンで発売された大人気アドベンチャーゲーム『メタルスレイダーグローリー』がパワーアップしてニンテンドウパワーに登場。主人公といっしょに出撃するパートナーを選択できる新システムの採用により、ファミコン版を所有しているファンはもちろん、初めて遊ぶプレイヤーも楽しめるぞ。



### トリックボーダーグランプリ

●アテナ●721280●1000円●F:8●B:0

これからの季節にうってつけのスノーボードゲーム。+ボタンとAボタンの組み合わせで、かっこいいトリックが簡単に出せるぞ。ジャンプ台を使ってさまざまなトリックを決めながら、コース上の障害物やほかのボーダーを避けていき、トップでゴールを目指すのだ。遊べるコースは全部で9つ。通信ケーブルを使用すれば友だちとの対戦もできるぞ。



### 格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘★ビストガルム編

●バンプレスト●721263●1000円●F:8●B:1

料理に魂を与える料理人、ビストラーから生まれたフードンを作り、育てて、戦わせるクッキングバトルゲーム。前作『激闘★フードンバトル編』に登場した85体のフードンに加え、新たに95体を作り出せるようになった。ライバルとのバトルに勝って、手に入れたレシピをもとにつぎつぎとフードンを生み出そう。友だちどうしでフードンの交換や対戦も可能だぞ。



### 本格花札GB

●アルトロン●721441●1000円●F:8●B:1

こいこい、花合わせ、おいちょかぶの競技が楽しめる花札ゲーム。強さの異なる7人のキャラクター全員に勝利する勝ち抜き戦と、対戦相手を自由に選んで好きな競技で勝負するフリー対戦のふたつのモードが遊べるぞ。各モードともルールを自由に設定できるので、慣れたルールで楽しめる。ゲームボーイカラー専用ならではの見やすい絵柄もうれしい。



### メダロット パーツコレクション

●イマジニア●721425●1000円●F:4●B:4

ニンテンドウパワーでもすでに書き換え可能になっている『メダロット』カブト・クワガタバージョンのパワーアップキット。『メダロット』に登場したすべてのメダルやパーツが手に入るので、片方のバージョンしか持っていないプレイヤーにはありがたいね。カブト・クワガタバージョンをクリアーしてしまった人も、もう一度熱いロボトルを楽しもう!!




### 桃太郎電鉄jr. ~全国ラーメンめぐりの巻~

●ハドソン●721638●1000円●F:4●B:1

大人気ボードゲーム『桃太郎電鉄』シリーズのゲームボーイ版。サイコロを振って振って目的地を目指すルールはいままでの『桃鉄』シリーズと同じだが、あらかじめ決められた目的地を回っていく特別モードが新たに加わった。東京からスタートし、ラーメンのおいしい目的地を通過するラーメンの旅など全部で4つの旅が楽しめるぞ。






## 12月に書き換えができるソフトを一挙に紹介

### スーパーファミコン

ニンテンドウパワーオリジナルの新作ソフトもいいけど、昔懐かしの名作ソフトが低価格で書き込めるのもうれしいね。

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数 (クロスレビュー点数)

**ARETH** (22)
●やのまん●145131●1000円●F:4●B:4
主人公が女の子というちょっと変わったRPG。物語の舞台はアレサ王国。敵が落とした5種類のソウルを合成して、武器や防具を作ることが可能。

**ARETHⅡ** (27)
●やのまん●604941●1000円●F:4●B:4
人気RPG第2弾。前作の主人公アリエルが、今度は地下世界を冒険する。戦闘シーンがよりスピーディーになり、モンスター図鑑なども強化された。

**ELFARIAⅡ** (29)
●ハドソン●132748●1000●F:4●B:4
お金が存在しない世界"エルファリア"が舞台のRPG第2弾。今回は、エルフの少年の野望であるエルザードの復活を阻止することが目的なのだ。

**FEDA** (26)
●やのまん●604925●1000円●F:5●B:4
プレイヤーの行動でストーリーが変化する、マルチシナリオシステムのシミュレーションRPG。戦闘シーンはリアルなアニメーションで展開される。

**Last BibleⅢ** (29)
●アトラス●251453●1000円●F:6●B:4
大好評RPG『Last Bible』シリーズ第3弾。前作から数万年後の世界を舞台に、ガイアの力を持った主人公が冒険する。魔獣合体システムも健在だ。

**MOTHER2 ギーグの逆襲** (34)
●任天堂●468355●1000円●F:6●B:4
ファミコンで大ヒットを記録した『MOTHER』の続編。美しい地球を破壊しようとするギーグを倒すため、幼い子供たちがいま冒険の旅に出る。

**イーハトーヴォ物語** (27)
●ヘクト●827886●1000円●F:2●B:1
宮沢賢治の世界を舞台にしたRPG。『セロ弾きのゴーシュ』などさまざまな作品世界を冒険し、7冊の手帳を集めよう。戦闘や敵の概念がないのが特徴。

**ウィザードリィ外伝Ⅳ~胎魔の鼓動~** (28)
●アスキー●112470●1000円●F:8●B:4
『ウィザードリィ外伝』シリーズ4作目。東洋にある3つの塔を舞台に冒険をくり広げる。450種2000パターン以上もの手強いモンスターが登場する。

**エストポリス伝記** (28)
●タイトー●176524●1000円●F:2●B:4
神と人間の戦いを描いた本格派RPG。復活した4人の邪神を倒すため、勇者マキシムの子孫が戦う。キャラのす速さを重視した戦闘システムを採用。

**旧約・女神転生** (28)
●アトラス●222208●1000円●F:4●B:4
ファミコンで人気のあった『女神転生Ⅰ』と『女神転生Ⅱ』をカップリング。『真・女神転生』などの要素を取り入れ、遊びやすくアレンジされている。

**真・女神転生** (36)
●アトラス●233561●1000円●F:3●B:4
魔獣合成システムが特徴的な『女神転生』シリーズの続編。近未来の東京で神と悪魔の対立を描いたRPG。邪教の館での悪魔合体も健在だぞ。

**真・女神転生Ⅱ** (33)
●アトラス●235385●1000円●F:4●B:4
マニアックな設定でカルト的人気を得たRPGの続編。前作から約半世紀後の東京が舞台だ。おなじみの悪魔合体システムもさらに進化している。

**新桃太郎伝説** (27)
●ハドソン●555983●1000円●F:4●B:4
桃太郎が主人公のコミカルRPG。天気によってキャラの調子が変わったり、仲間の選びかたによってストーリーが変化するなど、新システムが満載だ。

**ゼルダの伝説 神々のトライフォース** (--)
●任天堂●069035●1000円●F:2●B:4
さまざまなアクションをする主人公、リンクを操りって、光と闇のふたつの世界からな広大なフィールドを駆け巡る、アクションRPG。

**ソード・ワールドSFC** (23)
●ティーアンドイーソフト●608092●1000円●F:3●B:4
パソコンから移植されたオムニバス形式のRPG。各シナリオの重要なシーンに登場する選択肢の選びかたによって、ストーリーが変化していくぞ。

**ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説** (23)
●ティーアンドイーソフト●693723●1000円F:4●B:4
『ソード・ワールドSFC』の続編。前作を上回る27本のマルチシナリオ、3種類から選べるバトルモードなど、随所にパワーアップがなされている。

**大貝獣物語** (25)
●ハドソン●469394●1000円●F:6●B:4
幻大陸シェルドラドを舞台に"火の貝勇者"の冒険を描いた超大作RPG。仲間とともに、貝の力で封印されたファットバジャーの復活を阻止しよう!

**ダウン・ザ・ワールド** (28)
●アスキー●118931●1000円●F:4●B:4
画面の外のプレイヤーが勇者となり、画面内のキャラクターを導いて冒険するという斬新な設定のRPG。戦略的なフォーメーションバトルが魅力だ。

**ドラゴンスレイヤー英雄伝説** (29)
●エポック社●607576●1000円●F:2●B:1
親切なシステムや魅力あるストーリーが、パソコンで大ヒットしたRPGの移植版。今作では、戦闘時に背景がつくなどのアレンジがなされている。

アイコン説明:ロールプレイング アクション シミュレーション シューティング スポーツ パズル その他 NEW ニンテンドウパワーオリジナルソフト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

# ニンテンドウパワーソフトリスト

**ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ** 26
●エポック社●608106●1000円●F：3●B：4
パソコンで好評だったRPG第2弾。プレイヤーは前作の主人公セリオスの息子アトラスとなり、3人の仲間とともに地下都市の謎を解き明かすのだ!!

**トルネコの大冒険 不思議のダンジョン** 32
●チュンソフト●133515●1000円●F：3●B：4
『ドラゴンクエストIV』に登場したトルネコが主人公のRPG。入るたびに地形が変わる不思議なダンジョンで、究極の宝物を見つけ出すことが目的。

**不思議のダンジョン2 風来のシレン** 38
●チュンソフト●092428●1000円●F：8●B：16
『1000回遊べるRPG』のキャッチコピーでおなじみの『不思議のダンジョン』シリーズ第2弾。入るたびダンジョンのマップが変化するのだ。

**ブレスオブファイアⅡ** 28
●カプコン●469386●1000円●F：5●B：4
変身システムが話題になったRPGの続編。今作では168通りもの組み合わせが可能になったぞ。さらに、グラフィックや戦闘シーンもパワーアップ！

**レナス 【古代機械の記憶】** 29
●アスミック●144134●1000円●F：3●B：4
さまざまな種族が入り乱れる星レナスを舞台にしたRPG。左手だけで操作できるヘッドアップディスプレイシステムと、斬新な魔法システムが特徴。

**レナス2～封印の使徒～** 23
●アスミック●156442●1000円●F：8●B：4
好評を博した『レナス』シリーズ第2弾。プレイヤーは火や光など特徴の異なる8種類の精霊の中から4種類を選び、旅に同行させることができるのだ。

**悪魔城ドラキュラXX** 24
●コナミ●469017●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『悪魔城ドラキュラX』の世界観をそのままに、マルチシナリオシステムを採用。ムチをうまく使い、全7ステージを制覇しよう。

**カービィボウル** 28
●任天堂●468371●1000円●F：3●B：4
カービィをボールにして、ミニゴルフのようなゲームを楽しむアクションゲーム。起伏に富んだコースやショットの打ちわけなど、深い戦略がウリ。

**がんばれゴエモン きらきら道中** --
●コナミ●468959●1000円●F：6●B：4
『がんばれゴエモン2』をベースにしたサブゲーム満載のアクションゲーム。サブゲームは全5種類。大好評のプレイヤーチェンジシステムを搭載だ。

**がんばれゴエモン3** 32
●コナミ●398764●1000円●F：4●B：4
ゴエモンが主人公のコミカルなアクションゲーム。おなじみの巨大ロボ"ゴエモンインパクト"は今作も健在。ひとりで遊んでも十分に楽しめるぞ。

**奇々怪界 月夜草子** 27
●ナツメ●722545●1000円●F：3●B：0
鬼にさらわれたかぐや姫を救い出すため、巫女の小夜が大活躍するアクションシューティングゲーム。オプションキャラの能力を使いこなせ！

**奇々怪界 謎の黒マント** 23
●ナツメ●722537●1000円●F：2●B：0
アーケードやファミコンで人気のアクションゲーム。滑り込みやおはらいスピンなどを駆使して、妖怪退治をしよう。ふたり同時プレイも可能だぞ。

**キッドクラウンのクレイジーチェイス** 28
●コトブキシステム●719706●1000円●F：2●B：0
クォータービューの画面が斬新だったアクションゲーム。5つのステージに仕掛けられたさまざまなトラップや、キャラたちのリアクションが楽しい。

**魂斗羅スピリッツ** 28
●コナミ●468932●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームのスーパーファミコン版。特殊部隊魂斗羅が、エイリアンを相手に派手な戦闘をくり広げる。ふたり同時プレイも可能だぞ。

**サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い** 24
●ナムコ●751111●1000円●F：2●B：0
『ワルキューレ』シリーズの名脇役サンドラが主人公のアクションゲーム。どんな病気でも治すという幻の薬を求めて、サンドラが世界中を駆け巡る。

**スーパードンキーコング** 31
●任天堂●468363●1000円●F：8●B：1
力持ちのドンキーコングと、すばしっこいディディーコングが大活躍する正当派アクションゲーム。40にもおよぶステージをすべてクリアーしよう。

**スーパードンキーコング2** 32
●任天堂●468967●1000円●F：8●B：1
綺麗なグラフィックが画期的だった『スーパードンキーコング』がパワーアップして帰ってきた。仲間と協力して、ステージクリアーを目指すのだ。

**スーパードンキーコング3** 30
●任天堂●468991●1000円●F：8●B：1
多彩なアクションシーンが楽しい『スーパードンキーコング』シリーズ第3弾。水切りジャンプや、協力プレイを駆使してつぎのステージへ進もう！

**スーパーボンバーマン3** 28
●ハドソン●469378●1000円●F：3●B：0
人気アクションゲームのシリーズ第3弾。最大5人まで遊べるバトルモードでは、やられた人がステージの外から攻撃できる新システムが追加された。

**スーパーマリオコレクション** 32
●任天堂●861367●1000円●F：4●B：4
ファミコンで発売された4つの『マリオ』が入ったお得なソフト。ただリニューアルされただけでなく、ステージごとにセーブできるようになったぞ。

**スーパーマリオワールド** 34
●任天堂●131130●1000円●F：1●B：1
『スーパーマリオ』シリーズの4作目。マントを使って空を飛べるマントマリオやヨッシーなどの多彩なアクションと、隠しステージが満載なのだ。

**スーパーメトロイド** 32
●任天堂●468347●1000円●F：6●B：4
ゲームボーイ版の続編。とてつもなく深い地下迷路にあるさまざまなアイテムを入手し、パワーアップしながら進んでいくSFアクションゲーム。

**スーパーワギャンランド** 30
●ナムコ●608173●1000円●F：2●B：0
ファミコンからの移植となった、ワギャンが活躍するアクションゲーム。ボスとの対決は神経衰弱や、新たに加わったモザイク当てなどで行う。

**スーパーワギャンランド2** 27
●ナムコ●604933●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの2作目。今回は新登場のミニワギャンステージをはじめとした、全55ステージが用意されている。難易度の設定も行えるぞ。

**ストリートファイターⅡターボ** 36
●カプコン●129224●1000円●F：5●B：0
大人気対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』のバージョンアップ版。キャラクターの動きがスピードアップし、四天王が使えるようになった。

**それ行けエビス丸 からくり迷路** 22
●コナミ●112640●1000円●F：2●B：0
『ゴエモン』シリーズでおなじみのエビス丸が登場するパズルゲーム。矢印などが描かれたカーソルを動かして、エビス丸をゴールまで誘導しよう。

**超原人2** 29
●ハドソン●283096●1000円●F：3●B：0
超原人が活躍するアクションゲーム。ダッシュやヘッドスライディングなどの新アクションを使って、全6ステージのクリアーを目指すのだ。

**超魔界大戦 どらぼっちゃん** 28
●ナグザット●281034●1000円●F：2●B：1
かわいいドラキュラの男の子、どらぼっちゃんが主人公のアクションRPG。魔界を支配しようとしているオオワルサーを倒すのが今回の目的なのだ。

**超魔界村** 27
●カプコン●131148●1000円●F：2●B：0
超人気アクションゲーム。プレイヤーはアーサーを操り、武器、魔法、二段ジャンプを駆使して、さらわれたプリンセスを助け出すことが目的だ。

**ツインビーレインボーベルアドベンチャー** 28
●コナミ●131890●1000円●F：2●B：4
シューティングゲームの『ツインビー』が、アクションゲームになった。宇宙征服を企むワルモン博士の野望を阻止し、メローラ姫を助け出そう。

**デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編** 28
●カプコン●112453●1000円●F：4●B：0
『魔界村』シリーズでおなじみのレッドアリーマーが主人公になったアクションゲーム。紋章の種類によってさまざまなアリーマーに変身できるのだ。

**ドラえもん3 のび太と時の宝玉** 23
●エポック社●693693●1000円●F：3●B：0
原始時代から未来へ時間旅行をしながら、ドラえもんたちが活躍するアクションゲーム。5人のキャラクターとアイテムを使いわけて、さきへ進もう。

**ドラえもん4 のび太と月の王国** --
●エポック社●606740●1000円●F：3●B：0
ふたり同時プレイができるアクションゲーム。月から来たという女の子型ロボットを救ったドラえもんたちが、月の王国で大事件に巻き込まれた！

**ファイナルファイト** 29
●カプコン●108464●1000円●F：2●B：0
アーケード版からの移植となったアクションゲーム。タイプの異なるふたりのキャラからひとりを選び、さらわれてしまった市長の娘を救い出せ!!

**ファイナルファイト2** --
●カプコン●110396●1000円●F：3●B：0
好評だったアクションゲームの続編。ガイの娘のマキ、おなじみのハガー、南米からやってきたカルロスの3人が、マッドギア相手に世界を駆け巡る。

**リブルラブル** --
●ナムコ●143791●1000円●F：1●B：0
10年以上もまえにアーケードに登場した懐かしのアクションゲームが復活。グラフィックや操作方法、サウンドなどすべてが忠実に再現されているぞ。

**ロックマン7** 24
●カプコン●132764●1000円●F：4●B：0
人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの第7弾。ステージ内に隠された4枚のプレートを集めてラッシュと合体。スーパーロックマンに変身だ。

**ロックマンX** 26
●カプコン●131237●1000円●F：3●B：0
『ロックマン』シリーズにパーツシステムなどが導入された『X』。史上最強のレプリロイド・シグマの軍団相手に、ロックマンXやゼロは勝てるのか！

**ワギャンパラダイス** 30
●ナムコ●751120●1000円●F：3●B：0
かわいいワギャンが主人公のアクションゲーム。ミニゲームが12種類に増え、演出や仕掛けもパワーアップ。全28ステージクリアーを目指すのだ。

**AⅢS.V.** 25
●ビクターインタラクティブソフトウェア●288853●1000円●F：4●B：16
人気の鉄道シミュレーションゲーム。基本システムはパソコン版と同じだが、建築物の増加や車両を自分で開発できる新要素が盛りだくさんなのだ。

**SUPER大航海時代** 23
●コーエー●608122●1000円●F：2●B：4
いろいろな機種に移植されている名作シミュレーションゲーム。プレイヤーは没落貴族となり、家を再興するため帆船艦隊を率いて貿易の旅に出る。

**Winning Post2 プログラム'96** 25
●コーエー●608114●1000円●F：6●B：16
人気の競馬育成シミュレーションゲームが'96年のデータに変更された。ゲーム中のイベントもすべて一新。初心者でもわかる用語辞典もついている。

**アースライト ルナ ストライク** 22
●ハドソン●283118●1000円●F：6●B：4
近未来の宇宙が舞台のシミュレーションゲーム。プレイヤーは敵軍の宇宙連邦軍を倒すため、ロボットや戦車などのメカを利用して敵と戦おう。

**鋼鉄の騎士** 28
●アスミック●156736●1000円●F：2●B：4
第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたウォーシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、モスクワへ進軍するのが目的なのだ。

**鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団** 25
●アスミック●175854●1000円●F：3●B：4
ドイツ軍の戦車を操って、12都市を制圧していくのが目的のシミュレーションゲーム。キャラクターデザインにマンガ家の松本零士を起用している。

**鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線** 29
●アスミック●176541●1000円●F：3●B：4
戦車を扱ったシミュレーションゲーム第3弾。史実をもとにした15のシナリオが用意されている。対戦プレイもできるので人との駆け引きも楽しい。

**ジ・アトラス** 33
●ビクターインタラクティブソフトウェア●295809●1000円●F：4●B：16
大海原を舞台にまだ見ぬ大陸を発見し、世界大地図帳を完成させるのが目的のシミュレーションゲーム。発見した街で貿易を行い、資金を稼ごう。

**シムシティー** 34
●任天堂●131156●1000円●F：1●B：16
パソコンから移植された人気のシミュレーションゲームを、よりおもしろくアレンジ。市長となり、市民の不平不満を聞きながら街を発展させよう。

**タクティクスオウガ** 31
●クエスト●607461●1000円●F：6●B：4
名作シミュレーション『伝説のオウガバトル』の続編が、より戦略性を重視して登場。戦場に高度差が取り入れられ、よりリアルな戦闘が楽しめる。

**デア ラングリッサー** 33
●日本コンピューターシステム●608131●1000円●F：4●B：4
人気シミュレーションRPG。敵、味方の概念を超えたストーリーを楽しめるマルチエンディングや、傭兵指揮範囲などの独特なシステムが満載。

**伝説のオウガバトル** 27
●クエスト●854344●1000円●F：4●B：16
リアルタイム制のシミュレーションRPG。ゲームの目的は、悪の帝国に支配された世界を救うこと。派手な演出が盛りだくさんの戦闘シーンが魅力。

**ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～** 31
●コナミ●468924●1000円●F：8●B：4
自分自信を育て、さまざまな性格の女の子と恋愛を楽しむシミュレーションゲームの移植版。修学旅行の行きさきなどオリジナル要素も追加された。

**ファイアーエムブレム 聖戦の系譜** 36
●任天堂●469025●1000円●F：8●B：4
人気シミュレーションゲームの続編。シナリオは2部構成になっており、前半に登場したキャラクターの能力を受け継いだ子供たちが後半で活躍する。

**ファイアーエムブレム 紋章の謎** 34
●任天堂●131245●1000円●F：6●B：4
ファミコン版の『暗黒竜と光の剣』と、オリジナルストーリーの『紋章の謎』が楽しめる。魅力的なキャラクター、イベント、ストーリー展開は必見だ。

**牧場物語** 25
●ビクターインタラクティブソフトウェア●303526●1000円●F：4●B：4
畑や牧草地、家畜などを育てながら牧場を経営していくシミュレーションゲーム。女の子との恋愛や収穫祭などのイベントが多数用意されている。

**魔神転生** 26
●アトラス●254223●1000円●F：3●B：4
『真・女神転生』シリーズの世界観を使用したシミュレーションゲーム。核戦争後の東京を舞台に、主人公たちが活躍する。悪魔合体システムも健在。

**魔神転生Ⅱ** 27
●アトラス●281255●1000円●F：6●B：4
『女神転生』で好評の悪魔合体システムを取り入れた、タクティカルシミュレーションRPG第2弾。移動視点がクォータービューに変更されたぞ。

**ミリティア** 29
●ナムコ●608157●1000円●F：3●B：0
リアルタイムでゲームが進行するウォーシミュレーションゲーム。プレイヤーは、地球解放軍ミリティアの指揮官となり、全20ステージをクリアーだ。

**ロードモナーク** 24
●エポック社●249785●1000円●F：1●B：4
パソコンからの移植となったリアルタイムシミュレーションゲーム。4ヵ国の中からひとつを選択し、残る3ヵ国の土地をすべて占領するのが目的だ。

**F-ZERO** 37
●任天堂●129216●1000円●F：1●B：1
惑星規模の未来のカーレースをゲーム化にしたもの。1位を目指すグランプリモードと、1対1で対決するプラクティスモードが用意されているぞ。

**磯釣り 離島編** 20
●ビクターインタラクティブソフトウェア●281336●1000円●F：4●B：4
本格的な磯釣りが楽しめるソフト。実際と同じ釣りの名所で釣りができる。投げ込み釣りやルアー釣りなどの、さまざまな釣りかたで魚にアタック！

**海のぬし釣り** 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283126●1000円●F：4●B：4
4人の家族が、それぞれに思い描く"海のぬし"を捜しに、大海原へ旅立った。100種類もの魚が泳いでいる海で、投げ釣りや船釣りなどを楽しもう。

**川のぬし釣り2** 31
●ビクターインタラクティブソフトウェア●283703●1000円●F：3●B：4
人気の釣りゲーム第2弾。ブラックバスの釣り大会など、イベントが豊富に用意されているほか、釣った魚のデータを記録できるようになったのだ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他　NEW ニンテンドウパワーオリジナルソフト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

### 実況ワールドサッカー2 (23)
●コナミ●722529●1000円●F：6●B：4
テレビ観戦のような実況が楽しめるサッカーゲーム。今回では、フォーメーションが細かく設定できるようになった。状況に合わせて変更しよう。

### スーパー大相撲 熱戦大一番 (26)
●ナムコ●329762●1000円●F：2●B：0
好きな力士を選び、横綱を目指して戦う相撲ゲーム。気合いと足腰のパラメーターに注意して、30手もの技をくり出そう。対戦モードもあるぞ。

### スーパーファミリーテニス (29)
●ナムコ●076899●1000円●F：2●B：0
4人まで同時にプレイできるテニスゲーム。5つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、友だちと対戦できるエキシビジョンモードなどが楽しめる。

### スーパーブラックバス2 (26)
●スターフィッシュ●751081●1000円●F：4●B：4
ブラックバスを対象にした4つの釣り大会に出て優勝を目指す、釣りシミュレーション。天候が移り変わるなど、ありとあらゆる面で本格的なソフト。

### スーパーブラックバス3 (29)
●スターフィッシュ●586897●1000円●F：8●B：4
人気のフィッシングゲームの続編。今回は、専門用語を解説してくれるヘルプ機能が付いただけでなく、RPG感覚で釣りを楽しめるモードもあるぞ。

### スキーパラダイスWITHスノーボード (24)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●334367●1000円●F：2●B：0
スキーとスノーボードが楽しめるアクションゲーム。3Dのプレイ画面はスピード感バツグン！フリーライトをはじめとした3つのモードで遊べるぞ。

### ダービージョッキー【騎手王への道】 (22)
●アスミック●184861●1000円●F：2●B：4
プレイヤーが騎手となり、さまざまなレースに出走する競馬シミュレーションゲーム。騎手学校卒業からスタートし、最終的にGI制覇が目的となる。

### つり太郎 (19)
●ビクターインタラクティブソフトウェア●335916●1000円●F：2●B：1
釣りの醍醐味を存分に味わえる釣りシミュレーションゲーム。ブラックバスやイワナなど、さまざまな魚がリアルなグラフィックで登場するぞ。

### デビルズコース (24)
●ティーアンドイーソフト●853577●1000円●F：2●B：4
ポリゴンを使用した3Dゴルフゲームの第4弾。今回は空に浮かぶ岩や林立する石柱などの仮想コースが舞台。既存のコースにはない魅力があるぞ。

### ナムコットオープン (31)
●ナムコ●143839●1000円●F：2●B：4
『ナムコクラシック』などの流れをくんだゴルフゲーム。5つの大会に参加して賞金王を目指すツアーゴルフモードなど、3つのモードが楽しめる。

### ワイアラエの奇蹟 (28)
●ティーアンドイーソフト●197530●1000円●F：2●B：4
『遥かなるオーガスタ』などの流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、よりいっそうリアルさが増した。

### AXELAY (23)
●コナミ●122025●1000円●F：2●B：0
疑似3Dを取り入れた新感覚シューティングゲーム。特殊武器をうまく選択して全6ステージを制覇し、アクスレイの世界に平和を取り戻すのだ。

### GRADIUSIII (33)
●コナミ●117382●1000円●F：1●B：0
アーケード版を完全移植。スーパーファミコンだけのオリジナルステージを加えた全10ステージクリアーを目指そう。難易度設定機能もついている。

### PHALANX (--)
●コトブキシステム●721107●1000円●F：2●B：0
本格派シューティングゲーム。異種生命体に奪われてしまった惑星ソテアを奪回するため、各ミッションをクリアーして、巨大ボスを撃破しよう。

### SPACE INVADERS (--)
●タイトー●142379●1000円●F：1●B：0
大ブームを巻き起こした『スペースインベーダー』の完全移植版。モノクロ、セロハン、カラー、アップライトはもちろん、ナゴヤ打ちも健在だ。

### キャラバンシューティングコレクション (27)
●ハドソン●283711●1000円●F：1●B：0
名作シューティングゲームの『スターフォース』、『スターソルジャー』、『ヘクター'87』が1本のソフトに集まった。3本とも忠実に再現されているぞ。

### 極上パロディウス (27)
●コナミ●468894●1000円●F：4●B：0
アーケードで人気のコミカルなシューティングゲームを完全移植。個性的な8種類の自機のほかに、ゴエモンたちが戦闘機として登場するのだ。

### コズモギャング ザ ビデオ (27)
●ナムコ●751090●1000円●F：2●B：0
ふたり協力プレイが楽しい固定画面のシューティングゲーム。ゲーム中にあっかんべーなどをする、かわいい悪党団コズモギャングズを攻撃しよう。

### パロディウスだ！～神話からお笑いへ～ (29)
●コナミ●468983●1000円●F：2●B：0
アーケードで人気のシューティングゲームを移植。自機を4つの中から選び、全10ステージを戦おう。スーパーファミコンのオリジナルステージもある。

### ポップンツインビー (29)
●コナミ●468975●1000円●F：2●B：0
ふたり同時プレイが可能な人気シューティングゲーム。パンチをしたり、相手を飛ばして遠隔操作ができるなど、新しい攻撃がたくさん用意されている。

### RPGツクール SUPER DANTE (31)
●アスキー●113841●1000円●F：2●B：16
町のマップやモンスターの配置、イベントなどを自由に設定して1本のRPGを作成できるソフト。完成済みのサンプルゲームが収録されているぞ。

### SUPER億万長者ゲーム (22)
●タカラ●184853●1000円●F：2●B：4
ボードゲームで人気の『億万長者ゲーム』が家庭用ゲームソフトになって登場。国際企業家になって、不動産や株を増やしながら億万長者を目指せ。

### SUPER人生ゲーム3 (23)
●タカラ●185035●1000円●F：4●B：4
人気ボードゲームのシリーズ第3弾。高校生から社会人までの人生など、4つのゴールでプレイできる。今回はルーレットを回す力を調節できるぞ。

### 囲碁倶楽部 (22)
●ヘクト●339067●1000円●F：2●B：4
思考ルーチンをより簡略にすることで、スピーディーな打ち回しを実現した囲碁ゲーム。名局棋譜を再現したデータで、囲碁の勉強もできるのだ。

### 弟切草 (25)
●チュンソフト●469432●1000円●F：2●B：4
サウンドノベルという新しいジャンルに挑戦した作品。つぎつぎに選択肢を選んで話を進めていこう。選びかたによってエンディングが変化するぞ。

### 学校であった怖い話 (25)
●バンプレスト●296015●1000円●F：6●B：4
学園の七不思議をもとに、血も凍るような話が展開するアドベンチャーゲーム。生徒たちの話を聞く順番によって、ゲームの内容が変化するのだ。

### かまいたちの夜 (30)
●チュンソフト●133507●1000円●F：6●B：4
『弟切草』に続くサウンドノベルシリーズ第2弾。雪に閉ざされたペンションを舞台に、恐怖の物語が展開する。随所に入る効果音が恐怖心をあおる！

### 決戦！ ドカポン王国IV～伝説の勇者たち～ (29)
●アスミック●143618●1000円●F：2●B：0
RPGの要素を盛り込んだすごろくタイプのボードゲーム。モンスターを倒して資金を稼ぎ、お姫さまのムコになるのが目的。4人同時プレイも可能。

### 真・麻雀 (25)
●コナミ●249815●1000円●F：1●B：4
地方ルールをはじめとしたさまざまなルールが設定できる、本格派の麻雀ゲーム。対戦相手には、過去の偉人たちが30人以上も登録されているのだ。

### スーパー桃太郎電鉄II (35)
●ハドソン●132756●1000円●F：2●B：0
さまざまな機種に移植されているコミカルなボードゲーム。マップが海外まで広がり、カードの種類も大幅に増加。最大で4人同時プレイが可能だ。

### 大爆笑人生劇場 (19)
●タイトー●153656●1000円●F：2●B：4
『人生劇場』シリーズの続編。赤ちゃん時代、幼稚園時代など、全部で6つの時代を舞台に賞金を稼いでいこう。最大6人まで同時プレイが可能だぞ。

### 大爆笑 人生劇場～ずっこけサラリーマン編～ (21)
●タイトー●144126●1000円●F：4●B：4
サラリーマンの人生をモチーフに、自分の将来を疑似体験できるボードゲーム。恋愛や結婚、子育てなど、人生に必要なことがすべて体験できるぞ。

### 晦 —つきこもり (26)
●バンプレスト●293105●1000円●F：8●B：4
『学校であった怖い話』に続くホラーアドベンチャー。7人の男女が怪談を語り、彼らが話す順番を変えることで、その内容も変化していくのだ。

### ドカポン外伝 炎のオーディション (24)
●アスミック●138878●1000円●F：2●B：0
戦闘がカードバトルになったため、短時間で決着が着くようになった。キャラクターは全部で10種類。7つのマップで楽しむことができるのだ。

### ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～ (25)
●アスミック●123064●1000円●F：3●B：4
ファンタジーの世界を舞台にしたボードゲームの続編。シナリオ制の導入など全体的にパワーアップ。キャラクターデザインはマンガ家の柴田亜美。

### ハロー！パックマン (33)
●ナムコ●329754●1000円●F：3●B：0
あのパックマンがまったく新しいタイプのアクションゲームになって帰ってきた。自由気ままなパックマンを、いろいろな方法で誘導していこう。

### プロ麻雀 極III (28)
●アテナ●199303●1000円●F：2●B：4
麻雀界を代表するトッププロと対戦できる麻雀ゲーム。ギャンブルモードではプロ雀士が用意したルールと、クリアー条件に挑戦することになるぞ。

### 魔女たちの眠り (35)
●ビクターインタラクティブソフトフェア●288233●1000円●F：6●B：4
ミステリー作家の赤川次郎が原作、監修のサウンドノベル。小説の主人公となって、森に囲まれた町で起こる殺人事件の謎を解き明かすのだ。

### 夜光虫 (25)
●アテナ●221317●1000円●F：4●B：4
小説を読む感覚でゲームが進んでいくアドベンチャーゲーム。物語の要所要所に分岐点があり、その選択によってマルチストーリーになっている。

### CAMEL TRY (24)
●タイトー●175188●1000円●F：2●B：0
アーケードで人気だったアクションパズルゲーム。画面を回転させてボールをゴールへ導こう。スーパーファミコンオリジナルのステージもあるぞ。

### PUZZLE BOBBLE (23)
●タイトー●128805●1000円●F：1●B：0
フィールド上のカラフルな泡を全部消していく、面クリアー型のパズルゲーム。手持ちの泡を発射し、同じ色を3つ以上そろえて泡を消していこう。

### クオンパSFC (27)
●ティーアンドイーソフト●608084●1000円●F：2●B：4
6色の面で構成された立方体を転がして、パネルとそこに接する立方体の色を合わせて消していくパズルゲーム。ルールも操作方法もとても簡単だぞ。

### コズモギャング ザ パズル (29)
●ナムコ●608165●1000円●F：1●B：0
おなじみのコズモギャングが登場するパズルゲーム。コンテナやコズモなどで構成されたブロックをうまく組み合わせて、どんどん消していこう。

### 上海III (27)
●サン電子●608149●1000円●F：2●B：0
麻雀牌を使った定番のパズルゲーム。通常のノーマルモード、協力モードのほかに、"黄金牌"を取るのを競う対戦モードが追加されたのだ。

### す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー (27)
●バンプレスト●308790●1000円●F：2●B：4
あの『ぷよぷよ』が、詰め将棋ならぬ『なぞぷよ』となって帰ってきた。ストーリーモードや、つぎつぎと問題を解いていくモードなどが楽しめる。

### す～ぱ～ぷよぷよ (28)
●バンプレスト●326356●1000円●F：2●B：0
アーケード版からの移植となった大人気パズルゲーム。上から落ちてくるぷよを、同じ色どうしで4つ以上縦、横、斜めにつなげて消していこう。

### パネルでポン (29)
●任天堂●468941●1000円●F：2●B：0
下からせり上げてくパネルを入れ替えながら、同じ絵柄のパネルを縦か横に3枚以上並べて消していくパズルゲーム。多彩なモードが用意されている。

### マリオのスーパーピクロス (31)
●任天堂●468916●1000円●F：2●B：4
人気パズルゲームの『マリオのピクロス』がスーパーファミコンに登場。今回は、ワリオのピクロスというちょっとむずかしいモードが追加された。

### NEW WizerdryI・II・III～Story of Llyigemyn～ (--)
●メディアファクトリー●278980●3000円●F：8●B：16
ファミコン版の『ウィザードリィ』3部作が1本にまとめられたお得なソフト。『I』で育て上げたパーティーを使って『II』、『III』をプレイできるぞ。

### NEW ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 (--)
●任天堂●329398●2000円●F：4●B：4
テレビアニメやコミックで人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー』が完全オリジナルRPGとして登場。マシンをパワーアップして世界大会優勝を目指そう。

### NEW WRECKING CREW'98 (24)
●任天堂●213608●2000円●F：4●B：4
懐かしの名作パズルゲームが再び登場。ファミコン版が忠実に移植されているほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどもあるぞ。

### NEW 幻獣旅団 (24)
●アクセラ●430471●2000円●F：8●B：16
南方の小国を盟主として、大陸の統一を目指すシミュレーションゲーム。潮の満ち引きで地形が変化するなどの、多彩な仕掛けが盛りだくさんだ。

### NEW スーパーファミコンウォーズ (31)
●任天堂●396877●2000円●F：4●B：16
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のリニューアル版。ユニットやマップが大幅に追加されたほか、4人同時プレイも可能になった。

### NEW ダービースタリオン98 (31)
●任天堂●515949●2000円●F：6●B：16
前作の『96』に'98年のデータを追加、変更した人気の競馬育成シミュレーションゲーム。競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指すのだ。

### NEW たまごっちタウン (21)
●バンダイ●218511●2500円●F：2●B：4
たまごっちを繁殖させ、にぎやかな街を作るシミュレーションゲーム。75種類以上もいるたまごっちを飼育して、たまごっち図鑑を完成させよう。

### NEW ファイアーエムブレム トラキア776 (35)
●任天堂●439665●2500円●F：8●B：16
壮大なストーリーを展開する大人気シミュレーションゲームの最新作。マップ上の味方全員の攻撃、防御を上げる軍師などの新要素が追加された。

### NEW SUPER PUNCH-OUT!! (26)
●任天堂●509566●2000円●F：4●B：4
ファミコンで人気のボクシングゲームをリニューアル。16人と対戦するチャンピオンシップと、KOまでのタイムを競うタイムアタックで遊べるぞ。

### NEW スーパーファミリーゲレンデ (29)
●ナムコ●213527●2000円●F：4●B：4
コントローラーを左右の足に見立てた操作が特徴のスキーゲーム。ストーリーモードや、タイムアタックなど4種類のモードで楽しめるのだ。

### NEW リングにかけろ (22)
●日本コンピュータシステム●810541●2000円●F：5●B：0
懐かしのコミック『リングにかけろ』を題材にしたアクションゲーム。"ブーメランフック"などの必殺技を駆使して、世界の強剛を倒すのだ。

### NEW POWER倉庫番 (24)
●任天堂●114731●2000円●F：2●B：4
人気パズルゲームの『倉庫番』がアレンジされて帰ってきた。今作の目的は荷物整理ではなく、妖怪が出現する穴を巨大な岩でふさぐことなのだ。

### NEW POWERロードランナー (21)
●任天堂●329363●2000円●F：3●B：4
穴を掘って敵をかわし、宝を集める『ロードランナー』のリメイク版。海、山、森の3種類のステージで木材やレンガを集め、島を作るのが目的だ。

### NEW お絵かきロジック (24)
●世界文化社●057134●2000円●F：1●B：1
好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

### NEW お絵かきロジック2 (24)
●世界文化社●658006●2000円●F：1●B：1
好評につき第2弾が登場。大人気ロジックパズルマガジン『お絵かきロジック』の読者から募集した問題を含んだ、全150問が収録されている。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他　NEW ニンテンドウパワーオリジナルソフト

**NEW カービィのきらきらきっず** 24
●任天堂●565849●2000円●F：4●B：1
ゲームボーイで人気だった、アクションパズルゲームの移植版。かわいくて親切、そして丁寧に作られているので、ゲーム初心者にオススメの1本。

**NEW コラムス** 23
●メディアファクトリー●218375●2000円●F：1●B：1
'90年にメガドライブで発売されたパズルゲームのリニューアル版。オリジナルを忠実に再現したモードのほかに、対戦モードなどが追加されている。

**NEW すってはっくん** 28
●任天堂●402125●2000円●F：6●B：4
いろんなものを吸ったり吐いたりできる"はっくん"を操作して、ステージ内に隠された虹のかけらを集めていくアクションパズルゲーム。

**NEW ドクターマリオ** 25
●任天堂●810738●2000円●F：1●B：1
同色のカプセル、ウイルスを4つ並べて消していく、名作パズルゲームの移植版。ファミコン版でできなかったコンピューター対戦が可能になった。

**NEW ピクロスNP Vol.1** 29
●任天堂●472832●2000円●F：2●B：1
縦横に書かれた数字をヒントにマス目を埋め、絵を完成させるパズルゲーム。キャラクターモードでは『ポケットモンスター』の問題が楽しめるぞ。

**NEW ピクロスNP Vol.2** 27
●任天堂●240931●2000円●F：2●B：1
雑誌ライクな手軽さが魅力の『ピクロスNP』シリーズ。2作目となる今作から、ふたり対戦時に1～3回戦までの対戦回数を決めれるようになった。

**NEW ピクロスNP Vol.3** 29
●任天堂●630853●2000円●F：2●B：1
お馴染みのパズルゲーム第3弾。ピクロス初心者にも安心のビギナーから、超上級者向けのプロフェッショナルまで、全120問を収録しているぞ。

**NEW ピクロスNP Vol.4** 29
●任天堂●469211●2000円●F：2●B：1
ニンテンドウパワーの定番ソフト『ピクロスNP』シリーズの4作目。『スターフォックス』に登場したキャラクターの絵が浮かび上がるモードもある。

**NEW ピクロスNP Vol.5** 23
●任天堂●410721●2000円●F：2●B：1
『ポケットモンスター』や『星のカービィ』などの人気キャラクターが問題になるキャラクターモード。今回は、いよいよ『ゼルダの伝説』の登場だ。

**NEW ピクロスNP Vol.6** --
●任天堂●022870●2000円●F：3●B：4
コンスタントに新作が発売される『ピクロスNP』も、今作からグレードアップ。新作の120問と過去の名作120問の計240問が収録されている。

**NEW ピクロスNP Vol.7** --
●任天堂●507636●2000円●F：3●B：4
シリーズ7作目に相応しい超難問から、初心者にも安心のやさしい問題まで、計240問を収録。ゲームボーイカラーなどが抽選で当たるモードもあるぞ。

**NEW ピクロスNP Vol.8** --
●任天堂●516864●2000円●F：3●B：4
隔月で発売されていた『ピクロスNP』シリーズも本作でついに完結となった。フィナーレを飾るにふさわしい全240問が収録されているぞ。

**NEW Zooっと麻雀！** 24
●任天堂●241555●2000円●F：5●B：16
ニンテンドウパワーだけのオリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが解析し、自分だけのオリジナル雀士を作成できるのだ。

**NEW 同級生2** --
●バンプレスト●396885●2000円●F：8●B：1
パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲーム。今作では、オリジナルキャラクターやグラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

**NEW はじまりの森** 29
●任天堂●275239●2500円●F：8●B：4
"見る"、"話す"、"調べる"などのコマンドを選択して、物語を進めるアドベンチャーゲーム。祖父の住む村で出会った少女との再会を目指すのだ。

**NEW ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女** 29
●任天堂●406015●2000円●F：6●B：4
ディスクシステムで人気のアドベンチャーゲームをリメイク。ストーリーはそのままに、グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップされている。

**NEW 平成 新・鬼ヶ島 前編** --
●任天堂●329380●2000円●F：6●B：1
サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公となって大活躍するぞ。

**NEW 平成 新・鬼ヶ島 後編** --
●任天堂●611760●2000円●F：6●B：1
『平成 新・鬼ヶ島』の後編。ストーリーは前作の続きだが、前作を知らなくても十分楽しめる。クリアーするとファミコン版をプレイできるのだ。

**NEW メタルスレイダーグローリー ディレクターズカット** 12月書き換え開始 --
●任天堂●720542●2000円●F：6●B：0
ファミコンで大人気のアドベンチャーゲーム『メタルスレイダーグローリー』が復活。謎に直面した主人公と一体になり、大いなる運命に立ち向かおう。

# ゲームボーイ

3月1日から書き換えがスタートしたゲームボーイ。12月には6本か追加になり、全127タイトルがラインアップ！

●メーカー●商品番号●価格●Fブロック数●Bブロック数　クロレビ点数

**アザーライフアザードリームスGB** 24
●コナミ●041815●1000円●F：8●B：1
他機種で好評を得た、人と魔物の世界が舞台のRPG。主人公のコウを操り、塔に眠る魔物のタマゴを求めて旅立つのだ。魔物を融させることも可能。

**アレサ** 26
●やのまん●763977●1000円●F：1●B：1
1000画面を超える、広大なマップ上を冒険する正統派RPG。アレサ王国再建のため、ふたりの仲間を従えた少女が魔王ハワードに戦いを挑む！

**アレサⅡ** 23
●やのまん●338923●1000円●F：2●B：1
主人公のマテリア姫とパートナーのドールが大活躍する、シリーズ2作目。勇者たちは復活した魔王ハワードを倒すべく、再び冒険へと旅立った。

**アレサⅢ** 18
●やのまん●237787●1000円●F：2●B：1
大人気RPG『アレサ』シリーズの完結編。ハワードを倒したアレサ王国のおてんば王女マテリアが、王国滅亡の歴史を替えるため過去へと旅経つ。

**海のぬし釣り2** 23
●ビクターインタラクティブソフトウェア●745481●1000円●F：8●B：1
砂浜や磯で海釣りが楽しめるシリーズ第2弾。50種類以上の魚が登場するほか、投げ釣り、トローリングなど5種類の釣りかたでプレイできる。

**格闘料理伝説ビストロレシピ 激闘★フードンバトル編** 20
●バンプレスト●778915●1000円●F：8●B：1
料理のモンスター"フードン"をいろいろな食材を集めて作り、育て、戦わせるクッキングカードバトルゲーム。1品対1品の通信対戦もアツイぞ。

**化石創世リボーン2 モンスターディガー** 20
●スターフィッシュ●733008●1000円●F：8●B：4
化石を集め、さまざまな生物を蘇生させるRPG。ゲームの展開に影響を与える友情度が設定されたほか、通信ケーブルでモンスターの交換も可能だ。

**川のぬし釣り3** 26
●ビクターインタラクティブソフトウェア●804614●1000円●F：4●B：1
人気だった『川のぬし釣り』シリーズがゲームボーイに登場。ぬしを釣り上げるのが目的のモードや、水槽で魚を育てるモードなどがついている。

**がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～** 21
●コナミ●798967●1000円●F：8●B：1
敵を倒して、お金を稼ぎ、装備を整えていくオーソドックスなRPG。大江戸に迷いこんだ少年を操り、ゴエモンたちと事件を解決していくのが目的。

**ぐるぐるガラクターズ** 31
●アトラス●262901●1000円●F：8●B：1
"タツノコプロ"オリジナルデザインのかわいいキャラクターが登場するRPG。通信ケーブルを使えば、友だちのパーティーとの対戦ができるぞ。

**ゴッドメディスン ～ファンタジー世界の誕生～** 25
●コナミ●732460●1000円●F：2●B：1
アニメーションたっぷりの戦闘シーンが魅力のRPG。3人の小学生がRPGの世界に入り、ゲームと現実のふたつの世界を救うのが目的となる。

**サンリオタイムネット 過去編** 23
●イマジニア●797669●1000円●F：8●B：4
ゆがんだ時間を元に戻すため、時のかけらであるモンスターを集めるRPG。サンリオキャラにモンスターバトルで勝つとヒントやモンスターをくれるぞ。

**サンリオタイムネット 未来編** 23
●イマジニア●798797●1000円●F：8●B：4
仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

**ゼルダの伝説DX 夢を見る島** 32
●任天堂●370169●1000円●F：8●B：4
'93年に発売された同名の作品が、ゲームボーイカラー対応になって再び登場。嵐に巻き込まれて漂着した島で、リンクの新しい冒険がいま始まる。

**ドラゴンスレイヤーⅠ** 19
●エポック社●262935●1000円●F：1●B：0
3つの首を持つドラゴンを倒すのが目的のRPG。冒険の中で取ったアイテムを家に持ち帰るとパワーアップするという少し変わったシステムを採用。

**ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠** 24
●エポック社●286028●1000円●F：1●B：1
パソコンゲームでおなじみの『ドラゴンスレイヤー』シリーズの外伝。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅に出る。

**爆釣リトリーブマスター** 23
●コナミ●534056●1000円●F：4●B：1
奥多摩湖、河口湖などの7つの湖を制覇し、伝説のブラックバスを釣り上げるのが目的のRPG。全部で80種類ものルアーが用意されているぞ。

**ビタミーナ王国物語** 24
●ナムコ●682438●1000円●F：2●B：1
異次元の世界"ビタミーナ王国"を舞台にしたRPG。攻撃、防御、魔法などの命令をスムーズに行える、ダイレクトバトルシステムが導入されている。

**風来のシレンGB 月影村の怪物** 36
●チュンソフト●046094●1000円●F：4●B：4
大人気RPG『不思議のダンジョン』シリーズ第3弾。入るたびにダンジョンの地形やアイテムが変化するシステムのおもしろさをそのまま楽しめる。

**ボンバーマンクエスト** 23
●ハドソン●031577●1000円●F：8●B：1
あの『ボンバーマン』がRPGになった。爆弾を使って、輸送中に逃げ出したモンスターをすべて捕まえるのが目的。友だちとの対戦プレイも可能だ。

**女神転生 ラストバイブル** 25
●アトラス●682462●1000円●F：8●B：1
『女神転生』シリーズがゲームボーイに登場。会話システムや合体システムなとで、敵を味方に引き込もう。通信ケーブルで、友だちと対戦も行える。

**女神転生 ラストバイブルⅡ** 26
●アトラス●744778●1000円●F：8●B：1
'92年に発売された『Ⅰ』の続編。今作は地球が舞台。仲間にした魔獣に武器や防具を装備できるようになるなど、随所にパワーアップがなされている。

**メダロット(カブトバージョン)** 23
●イマジニア●586366●1000円●F：4●B：4
新作が続々と登場している『メダロット』シリーズの1作目。プレイヤーはロボット(メダロット)を強化させ、悪の集団ロボロボ団をやっつけよう！

**メダロット(クワガタバージョン)** 23
●イマジニア●586374●1000円●F：4●B：4
ゲームに出てくるパーツは両バージョン合わせて240種類。どちらもストーリーは同じだが、最初に手に入れられるメダロットの種類が違うのだ。

**GB原人2** 19
●ハドソン●586340●1000円●F：2●B：0
コミカルな原人がステージ上を暴れ回るアクションゲーム。"GB達人"や"GB食人"、"GB盗人"など、能力の異なる新しい原人に変身できるのだ。

**悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん** 24
●コナミ●306274●1000円●F：2●B：0
コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズをパロディ化したもので、最終ボスのガラモスを倒すのが目的だ。豊富なサブゲームも収録されているぞ。

**アレイウェイ** 31
●任天堂●050920●800円●F：1●B：0
純粋なブロック崩しゲーム。画面上のブロックが左右に動いたり、天井が下がってくるなど、シンプルだけどいろんな仕掛けが盛りだくさんなのだ。

**カービィのブロックボール** 27
●任天堂●384801●1000円●F：4●B：1
ブロック崩しの要領で、ボールになったカービィを打ち、スコアを獲得していくアクションゲーム。デデデ大王との宿命の対決がキミを待っている！

**ゲームボーイギャラリー** 22
●任天堂●085898●1000円●F：2●B：1
"ゲーム&ウォッチ"の名作ゲーム『マンホール』などを移植。懐かしさそのままの"むかし"モードと、アレンジされた"いま"モードがあるぞ。

**ゲームボーイギャラリー2** 23
●任天堂●410802●1000円●F：4●B：1
『パラシュート』や『ヘルメット』、『ドンキーコング』などが楽しめるソフト。ゲームを中断しても、続きから再開できるセーブ機能が付いたのだ。

**ゲームボーイギャラリー3** 21
●任天堂●383066●1000円●F：8●B：1
"ゲーム&ウォッチ"のゲームが遊べるシリーズ第3弾。『グリーンハウス』、『マリオブラザーズ』、『ドンキーコングJr.』などの5種類のゲームが遊べる。

**ザ・首都高レーシング** 22
●ポニーキャニオン●502057●1000円●F：1●B：1
マシンを改造しながら首都高で勝敗を競うレースゲーム。ハイウェイモードや、度胸だめしをするチキンモードなど、多彩なモードが楽しめるぞ。

**スーパードンキーコングGB** 24
●任天堂●060810●1000円●F：4●B：1
ドンキーとディディーを操り、ステージクリアーを目指す人気アクションゲーム。ゲームボーイとは思えないほど綺麗なグラフィックは必見だ。

**スーパーマリオランド** 26
●任天堂●889369●800円●F：1●B：0
マリオが潜水艦や飛行機に乗って、4つの国を冒険するアクションゲーム。それぞれの王国のボスを倒し、デイジー姫(ピーチ姫ではない)を救い出そう。

**スーパーマリオランド2 6つの金貨** 25
●任天堂●250473●800円●F：4●B：1
大人気アクションゲーム『スーパーマリオランド』の続編。ワリオが守る6つの金貨を手に入れるため、3つのアトラクションゾーンに潜入しよう。

**スーパーマリオランド3 ワリオランド** 25
●任天堂●019101●800円●F：4●B：1
『2』で悪役だった"ワリオ"が主人公になった、パワフルアクションゲーム。海賊のお宝を全部横取りして、立派なワリオ城を建てるのが目的だ。

**ストリートファイターⅡ** 21
●カプコン●745383●1000円●F：4●B：0
大人気対戦格闘ゲームのゲームボーイ版。体力が続く限り戦う、サバイバルモードが追加されたほか、各キャラの必殺技も忠実に再現されている。

**高橋名人の冒険島3** 21
●ハドソン●520641●1000円●F：2●B：0
ファミコンから移植されたアクションゲーム。今回は"石オノ"をはじめとしたのおなじみのアイテムのほかに、恐竜が仲間になってくれるのだ。

**ちびまる子ちゃん4 これが日本だよ！ 王子さま** 20
●タカラ●325015●1000円●F：1●B：0
テレビアニメで大人気の『ちびまる子ちゃん』が活躍するRPG第4弾。花輪くんの家にきた王子様のために、日本のグッズすべて捜しだそう。

**ちびまる子ちゃん まる子デラックス劇場** 25
●タカラ●014109●800円●F：1●B：0
マンガやアニメで人気の『ちびまる子ちゃん』が登場するアドベンチャーゲーム。選択肢を選びながら行動して、ストーリーを進めていくのだ。

アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他　ニンテンドウパワーオリジナルソフト

 ※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

**ドンキーコング** 27
●任天堂●084701●1000円●F：4●B：1
往年の名作ゲームをGBにリニューアルしただけでなく、新たに100ステージ以上が追加された。多彩な技をくり出してドンキーコングを倒すのだ。

**ドンキーコングランド** 24
●任天堂●523852●1000円●F：4●B：1
横スクロール型アクションゲーム『スーパードンキーコングGB』の続編。ディディーとディクシーの2匹を操り、ドンキーコングを救出しよう。

**熱闘！ 闘神伝** 20
●タカラ●364886●1000円●F：4●B：0
デフォルメされた『闘神伝』のキャラクターが、再び熱いバトルをくり広げる。リングアウトシステムの採用で、緊張感のある戦いを再現している。

**バイオニックコマンドー** 20
●カプコン●530212●1000円●F：2●B：0
行方不明になった仲間を捜し出すのか目的のアクションゲーム。左腕から発射されるワイヤーと、右腕の攻撃用火器を駆使して仲間を見つけ出そう。

**バブルボブル ジュニア** 20
●タイトー●263061●1000円●F：1●B：0
アーケードやファミコンの同名作品を、ゲームボーイに移植。口から泡を吐くキャラを操り、敵を泡に封じ込めて退治していくアクションゲーム。

**パックマン** 20
●ナムコ●682454●1000円●F：1●B：0
日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたアクションゲーム。新たに加えられた要素として、ふたり同時の対戦プレイができるようになった。

**プチカラット** 21
●タイトー●262943●1000円●F：8●B：1
ボールをぶつけて上から落ちてくるストーンを消していくパズルゲーム。おはなしやうでだめしなど、全6モードで遊ぶことができるぞ。

**星のカービィ** 22
●任天堂●193721●800円●F：2●B：0
吸い込んだ敵の能力をコピーするという、斬新な攻撃方法が話題になったアクションゲーム。デデデ大王を倒し、プププランドに平和をもたらそう。

**星のカービィ2** 29
●任天堂●193704●1000円●F：4●B：1
ピンクのかわいいカービィが大活躍するアクションゲームの第2弾。3匹の新キャラクターと合体することで、さらに多彩な攻撃が可能になったぞ。

**ボンバーマンGB3** 23
●ハドソン●733113●1000円●F：2●B：0
人気アクションゲームの3作目。マップに高低差ができたことで、ジャンプや飛び降りなどの新アクションが追加された。ストーリーモードもあるぞ。

**魔界村外伝** 22
●カプコン●530689●1000円●F：2●B：0
『魔界村』の敵キャラクター、レッドアリーマーが主人公のアクションゲーム。今回から、さきステージを確認できる幽体離脱が使用可能になった。

**メトロイド2** 25
●任天堂●194344●800円●F：2●B：1
脱皮をくり返しながら成長する、宇宙生命体メトロイドを倒すSFアクションゲーム。地下迷路の謎を解き、アイテムを見つけてサムスを強くしよう。

**桃太郎電劇2** 23
●ハドソン●733083●1000円●F：4●B：0
前作をパワーアップさせたシリーズ第2弾。桃太郎の変身が10種類に増えただけでなく、敵キャラクターの数も前作の2倍以上に増加しているぞ。

**レッドアリーマー 魔界村外伝** 25
●カプコン●804673●1000円●F：1●B：0
『魔界村』シリーズでお馴染みのキャラクター、レッドアリーマーを主人公にしたゲーム。アクションとRPG風の2種類のゲームが用意されている。

**あにまるぶり～だ～2** 22
●J・ウイング●502901●1000円●F：4●B：1
200種類以上の動物を育てられる育成シミュレーション。育てた子供を8つのコンテストで優勝させよう。通信ケーブルを使えば子供を作れるぞ。

**海戦ゲーム　レーダーミッション** 25
●任天堂●038989●800円●F：1●B：0
ふたつの海戦ゲームが楽しめるシミュレーションゲーム。レーダーで敵船を捜し、全滅させるGAME-Aと、潜水艦で魚雷戦を行うGAME-Bがある。

**ゲームボーイウォーズ** 31
●任天堂●250546●800円●F：2●B：1
ファミコンで人気を博した『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。コンピューターが賢くなったので、対戦相手として十分やりごたえがある。

**ゲームボーイウォーズ ターボ** 27
●ハドソン●281611●1000円●F：4●B：4
人気のウォーシミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ』のリメイク版。マップ数が増えたほか、思考スピードも格段にアップしているのだ。

**昆虫博士** 26
●J・ウイング●502065●1000円●F：4●B：1
お花畑などのフィールド内に隠れている昆虫を採集して、育てていく育成シミュレーションゲーム。昆虫の育てかたによって形態が変化していくぞ。

**スーパーブラックバス ポケット3** 16
●スターフィッシュ●732982●1000円●F：8●B：1
スーパーファミコンで発売された釣りゲームの続編。川や湖だけでなく、海釣りも追加された。一流のプロを目指すシナリオモードなどが楽しめる。

**ディノブリーダー2** 21
●J・ウイング●503371●1000円●F：4●B：1
宇宙一の恐竜を育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。"フュージョン"と呼ばれる機械で新種を作り、最強の恐竜を作り出すのだ。

**プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル** 16
●アトラス●834572●1000円●F：4●B：1
プリクラクィーン伝説の謎を解き明かしていくアドベンチャーゲーム。一定数以上のプリクラを集めると、システム手帳のような機能が使えるのだ。

**プリクラPocket2 彼氏改造大作戦** 20
●アトラス●834581●1000円●F：4●B：1
男の子を理想の彼氏に育て上げるのが目的の育成シミュレーションゲーム。育てた彼のプリクラをアルバムに保存したり、友だちの彼と対戦もできる。

**プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦** 26
●アトラス●833762●1000円●F：8●B：1
高校3年生の女の子をタレントに育て上げるのが目的の育成シミュレーション。学校、遊び、タレント養成レッスンなどをバランスよく組み込もう。

**牧場物語GB** 29
●ビクターインタラクティブソフトウェア●045624●1000円●F：4●B：1
荒れ果てた牧場を立派な牧場に立て直す、牧場経営シミュレーションゲーム。男の子か女の子のどちらかを主人公に選び、作物や家畜を育てていこう。

**魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター2** 25
●バンプレスト●036722●1000円●F：4●B：1
アニメ『魔神英雄伝ワタル』に登場するもんペットを育てるのが目的の育成シミュレーションゲーム。通信ケーブルを使えば、もんペットを交換できる。

**ミニ4ボーイII** 21
●J・ウイング●518794●1000円●F：4●B：1
自分で組み立てたオリジナルミニ4駆を使って、ミニ4チャンピオンになるのが目的のシミュレーションゲーム。今作から主人公にパートナーがついた。

**F1レース** 24
●任天堂●796735●800円●F：1●B：1
全14コースで他車との熱いデッドヒートを体験できるレースゲーム。グランプリ、タイムトライアルなどが遊べるぞ。4人同時通信対戦も可能だ。

**it's a ワールドラリー** 22
●コナミ●041921●1000円●F：8●B：1
公道、雪道、砂漠などさまざまな道での走行が楽しめるレースゲーム。ラリーチャンプモードやタイムアタックモードなど4種類のモードが遊べるのだ。

**ゴルフ** 26
●任天堂●022373●800円●F：1●B：1
ファミコンからの移植となったゴルフゲーム。初心者向けの"JAPAN"と、上級者向けの"USA"が用意されている。対戦プレイも楽しめるぞ。

**テニス** 24
●任天堂●411124●800円●F：1●B：0
サーブ、ボレー、ロビング、スマッシュなど、実戦さながらのプレイが楽しめるテニスゲーム。通信ケーブルを使えば、友だちと対戦も可能だ。

**サーガイヤ** 20
●タイトー●264415●1000円●F：1●B：0
大人気シューティングゲームの『ダライアス』をゲームボーイ用にアレンジ。横スクロール型の通常ステージのほかに、ボスステージが用意されている。

**スペースインベーダーズ** 19
●タイトー●360759●1000円●F：1●B：0
アーケードゲームの元祖ともいえる名作シューティングゲーム。左右に移動できる砲台を操り、迫り来るインベーダーたちを全滅させるのだ。

**ソーラーストライカー** 23
●任天堂●193992●800円●F：1●B：0
縦スクロール型のシューティングゲーム。各ステージごとに登場するボスを倒し、地球を破壊へと導くトリノ星人の本拠地を攻撃して破壊するのだ。

**ネメシスII** 24
●コナミ●306258●1000円●F：2●B：0
'91年に発売されたシューティングゲーム。難易度設定やステージセレクト、コンティニューなどの親切設計がたくさん搭載され、初心者にも安心だ。

**beatmania GB** 25
●コナミ●798959●1000円●F：8●B：0
アーケードで人気を博したDJシミュレーションゲームを移植。流れる音楽に合わせてタイミング良く指定されたボタンを押し、曲を演奏していこう。

**GO！ GO！ ヒッチハイク** 25
●J・ウイング●516937●1000円●F：4●B：1
アテネを出発し、アルバイトや野宿、ヒッチハイクをしながら最終目的地のロンドンに辿り着くのが目的のボードゲーム。最大4人同時プレイも可能。

**オセロワールド** 22
●ツクダオリジナル●799343●1000円●F：1●B：0
世界的に人気のオセロがゲームボーイで楽しめるソフト。通信ケーブルを使用すれば対人戦も可能。また待ち時間を制限するハンディもつけられる。

**カービィのピンボール** 27
●任天堂●193968●800円●F：2●B：1
『星のカービィ』に登場したキャラクターたちが大活躍するピンボールゲーム。かわいい仕掛けがいっぱいだけど、難易度は少し高めになってるぞ。

**カエルの為に鐘は鳴る** 30
●任天堂●390194●800円●F：4●B：1
サブレ王国の王子となって、さらわれたティラミス姫を助け出す、ドタバタ冒険活劇。誰にでもプレイできるアクションと適度な謎解きが魅力だ。

**カンヅメモンスター パフェ** 23
●スターフィッシュ●518816●1000円●F：8●B：1
'98に発売された『カンヅメモンスター』のゲームボーイカラー対応版。カンヅメから生まれたモンスターを育て、最強のモンスターを目指すのが目的。

**コナミGBコレクションVol.1** 22
●コナミ●834599●1000円●F：4●B：0
コナミの名作ゲームが帰ってきた。『グラディウス』、『ドラキュラ伝説』、『コントラ』、『コナミレーシング』の4タイトルが1本に詰め込まれている。

**コナミGBコレクションVol.2** 21
●コナミ●721654●1000円●F：4●B：0
シリーズ第2弾の今作は、『がんばれゴエモン』や『ガッタンゴットン』、『モトクロスマニアックス』、『ツインビーだII』の4本を収録しているぞ。

**コナミGBコレクションVol.4** 24
●コナミ●784109●1000円●F：4●B：0
コナミの人気ソフトがたくさん収められた同シリーズ第4弾。今回は『フロッガー』や『パロディウスだ！』など4つのゲームが楽しめるのだ。

**将棋2** 24
●ポニーキャニオン●501051●1000円●F：2●B：0
コンピュータの思考レベルが5段階に変化する本格的な将棋ゲーム。通常の対局モードのほかに、詰め将棋モードやミステリー将棋モードもあるぞ。

**人生ゲーム** 22
●タカラ●682446●1000円●F：2●B：1
人気のボートゲーム『人生ゲーム』が楽しさをそのままゲーム化。内容が異なる5種類のイベントマスをうまく選び、人生の成功者を目指すのだ。

**対戦詰将棋** --
●アテナ●262901●1000円●F：8●B：0
プレイヤーの指し手に対して、コンピューターが即座に受け手を返してくれる将棋ゲーム。1手詰から15手詰まで全200問を収録しているのだ。

**スーパー桃太郎電鉄2** 22
●ハドソン●733105●1000円●F：2●B：1
さまざまな機種に登場している人気パーティゲーム。今回からキングボンビー＆ミニボンビーが登場、モノクロ画面ではあるが、十分恐怖を堪能できる。

**ドラえもんカート** 15
●エポック社●030953●1000円●F：2●B：1
『ドラえもん』に登場するキャラクターがカートに乗って、対決するレースゲーム。シナリオモード、VSモード、タイムアタックモードが楽しめるぞ。

**ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよ デラックス10** 18
●エポック社●027502●1000円●F：2●B：1
『ドラえもん』のキャラクターたちといっしょに、さまざまなミニゲームが遊べるバラエティーゲーム。全10種類のミニゲームが用意されているぞ。

**ナムコギャラリーVol.1** 23
●ナムコ●364002●1000円●F：4●B：0
ナムコの名作ゲームが1本のソフトに集められた。『マッピー』、『ギャラガ』、『バトルシティー』、『ナムコクラシック』の4本が楽しめるソフトなのだ。

**ナムコギャラリーVol.3** 23
●ナムコ●306282●1000円●F：4●B：0
ナムコの懐かしいゲームが楽しめるシリーズ第3弾。今回は『スカイキッド』、『バベルの塔』、『雀卓ボーイ』など、計4本のゲームがプレイできるぞ。

**パチパチパチスロ～ニューパルサー編～** 24
●スターフィッシュ●519758●1000円●F：8●B：1
仲間にしたモンスターといっしょに、世界を元に戻す冒険をするRPG。基本の世界設定などは『過去編』と同じだが、多少のアレンジが施されている。

**フェアリーキティの開運辞典 ～妖精の国の占い修行～** 24
●イマジニア●586358●1000円●F：8●B：1
キティちゃんの占いゲームがゲームボーイに登場。占いの修行をつんでキティちゃんのレベルを上げると、いろいろな占いができるようになるのだ。

**プロ麻雀 極 GB** 19
●アテナ●733016●1000円●F：1●B：0
実在する9人のプロ雀士と対戦できる麻雀ゲームを移植。対戦回数やルールの異なる3つのコースで、それぞれ優勝を目指すモードが用意されている。

**本格四人打麻雀 麻雀王** 21
●童●497045●1000円●F：8●B：1
"麻雀王"になるために日本全国を旅する修行の旅モード、対戦相手を選んで勝負を挑むフリー対局の、ふたつのモードが楽しめる麻雀ゲーム。

**麻雀クエスト** 24
●J・ウイング●795976●1000円●F：4●B：1
キャラクターを操って麻雀の勝負をし、無敗を目指すゲーム。対局で相手に勝つと、勝負を有利にする特技やライフを奪うことができ、使用できる。

**役満** 24
●任天堂●021547●800円●F：1●B：0
ゲーム開始時に細かいルールを設定できる本格派麻雀ゲーム。個性的な打ち筋の5人の雀士と勝負をしたり、友だちとの対戦プレイで盛り上がろう。

**遊戯王デュエルモンスターズ** 24
●コナミ●732451●1000円●F：8●B：1
大人気のコミック『遊戯王』に登場するカードゲーム『マジック＆ウィザーズ』をゲームで再現。ソフト1本1本で最初の持ち札が異なっているのだ。

**SAME GAME** 24
●ハドソン●306312●1000円●F：2●B：1
パソコンで大ブームを巻き起こした思考派パズルゲーム。同じ種類のコマを消していく単純なルールなので、誰でもすぐに遊ぶことができるぞ。

**カービィのきらきらきっず** 31
●任天堂●384305●1000円●F：2●B：1
『星のカービィ』で活躍したキャラクターが登場するパズルゲーム。遊べるモードは全4種類。通信ケーブルを使用すれば、友だちと対戦も可能。

**カラムー町はおおさわぎ！ ～ポリンキーズとおかしな仲間たち～** 22
●スターフィッシュ●732991●1000円●F：8●B：1
お菓子のマスコットキャラが大活躍するアクションパズルゲーム。伝説のお菓子を手に入れるため、敵を避けながらステージ上にある鍵を集めよう。

**クイックスアドベンチャー** 24
●タイトー●587141●1000円●F：8●B：1
フィールド内を線で囲み、75パーセント以上の面積を占めるとクリアーになる名作パズルゲームのゲームボーイ版。元祖『QIX』が遊べるモードもある。


アイコン説明：ロールプレイング　アクション　シミュレーション　シューティング　スポーツ　パズル　その他　NEW ニンテンドウパワーオリジナルソフト

## ニンテンドウパワーソフトリスト

※クロスレビュー点数は、そのソフトが週刊ファミ通のクロスレビューで獲得した総合点数。4人のレビュアーが各自10点満点で採点するため40点が最高得点になる。

**語楽王　TANGO！** ㉔
●J・ウイング●781151●1000円●F：8●B：1
キーワードに合った単語をつないで、クロスワードのようにパズルを解いていくパズルゲーム。全105問にものぼるパズルをクリアーしよう。

**コラムスGB 手塚治虫キャラクターズ** ㉔
●メディアファクトリー●587494●1000円●F：4●B：1
手塚治虫キャラクターが総出演する落ちものパズルゲームの『コラムス』。上から落ちてくる宝石の色を入れ替え、つぎつぎに宝石を消していこう。

**上海Pocket** ㉕
●サン電子●586102●1000円●F：2●B：0
同じ絵柄の麻雀牌をふたつずつ選んで、消していくシンプルなパズルゲーム。通信対戦ができるこんこんモードやゴールドラッシュモードも熱い！

**スーパーボンブリス　デラックス** ㉕
●ビーピーエス●324949●1000円●F：2●B：1
人気落ちものパズルゲーム。上から落ちてくるピースをうまくはめ込んでラインを作り、そのライン内に爆弾が入っていれば爆発して消えるのだ。

**倉庫番伝説 光と闇の国** ㉔
●J・ウイング●516881●1000円●F：8●B：1
パズルゲームを代表する名作『倉庫番』の移植版。初心者にも安心なやさしい問題から上級者向けの難しい問題まで、全125ステージが用意されている。

**テトリス** ㉙
●任天堂●585831●800円●F：1●B：0
あの名作落ちものパズルゲーム『テトリス』のゲームボーイ版。上から落下してくるさまざまなブロックを組み合わせ、横の列を揃えて消していこう。

**テトリスDX** ㉖
●任天堂●583669●1000円●F：4●B：1
『テトリス』がゲームボーイカラー対応になってグレードアップ。友だちや自分のプレイデータを基にしたコンピューター対戦が可能になった。

**ドクターマリオ** ㉛
●任天堂●018686●800円●F：1●B：0
あのマリオがパズルゲームになって登場。ビンの中にいる3種類のウイルスと、同色のカプセルを縦か横に4個以上並べてウイルスを撃退しよう。

**パズルボブルGB** ㉒
●タイトー●733091●1000円●F：1●B：01
同じ色のバブルを3つ以上くっつけて消していく、人気のパズルゲーム。ひとり用モードと対戦モード、タイムアタックの全3モードが楽しめるぞ。

**ピクロス2** ㉓
●任天堂●782823●1000円●F：4●B：1
縦と横の数字をヒントにドット絵を完成させる、お馴染み『ピクロス』の続編。絵の大きさが前作の4倍になるなどの新要素が盛り込まれている。

**ぽけっとぷよぷよ通** ㉕
●コンパイル●587338●1000円●F：2●B：0
さまざまなハードで発売されている大人気パズルゲームのゲームボーイ版。上から落ちてくるぷよを動かし、同じ色どうしを4個つなげて消していこう。

**マリオのピクロス** ㉙
●任天堂●796743●1000円●F：2●B：1
上と左に書かれた数字をヒントに、マス目状のブロックを埋めていく思考派パズルゲーム。正しく塗りつぶすと隠されたドット絵が浮かび上がるぞ。

**モグラーニャ** ㉔
●任天堂●394734●1000円●F：4●B：1
さらわれた家族を救い出すのが目的の、アクションパズルゲーム。穴を掘り、地上と地下を行き来しながら"黒いたま"を出口まで運ぶのだ。

**ヨッシーのクッキー** ㉔
●任天堂●413607●800円●F：1●B：0
上と横から迫ってくる5種類のクッキーをうまく動かし、同じ種類のクッキーを揃え、ラインを消していくパズルゲーム。ふたり同時プレイも熱い。

**ヨッシーのパネポン** ㉒
●任天堂●085804●1000円●F：4●B：0
下からせり上がってくる5種類のパネルを入れ替えて、同じ絵柄のパネルを縦や横に3枚以上揃えて消していくアクションパズルゲーム。

NEW **スーパーマリオブラザーズデラックス** ㉕
●任天堂●255726●1000円●F：8●B：1
人気アクションゲームの移植版。オリジナルゲーム以外に、ヨッシーのたまごや赤コインなどを見つけるチャレンジゲームを楽しむことができる。

NEW **バルーンファイトGB** ー
●任天堂●049964●1000円●F：1●B：0
ファミコンで人気を博したアクションゲームのリメイク版。1Pゲーム、2Pゲーム、バルーントリップの全3種類のモードが用意されている。

NEW **F-1　ワールドグランプリ** ー
●ビデオシステム●778893●1000円●F：8●B：1
'98年の公式データを用いているため、登場するコース名やチーム名はすべて実名のF-1ゲーム。グランプリやチャレンジなど全4モードが楽しめる。

NEW **カラムー町は大さわぎ！おかわりっ！** ー
●スターフィッシュ●039195●1000円●F：8●B：1
湖池屋でおなじみのお菓子のキャラクターが登場するアクションパズルゲーム。ポケットプリンタを使えばお菓子やキャラのシールが作れるのだ。

**格闘料理伝説ビストロレシピ 決闘★ビストロガルム編** 12月書き換え開始 ㉖
●バンプレスト●721263●1000円●F：8●B：1
いろいろな食材でモンスターを作り戦わせるクッキングカードゲーム第2弾。前編に登場した85体のフードンに加え、新たに95体が作り出せるぞ。

**メダロット　パーツコレクション** 12月書き換え開始 ㉓
●イマジニア●721425●1000円●F：4●B：4
『メダロット』カブト・クワガタバージョンのパワーアップキット。『メダロット』に登場したすべてのメダル、パーツを手に入れることができる。

**じゃがいぬくん** 12月書き換え開始 ー
●ビクターインタラクティブソフトウェア●720712●1000円●F：8●B：1
ほのぼのキャラクターのじゃがいぬくんが主人公のダンスゲーム。友だちのダンスと同じように、タイミングよくボタンを押して踊りまくるのだ。

**トリックボーダーグランプリ** 12月書き換え開始 ー
●アテナ●721280●1000円●F：8●B：0
簡単操作でさまざまなトリックが出せるスノーボードゲーム。ライバルと戦い全9コースの総合ポイントを競うグランプリなど4つのモードで遊べる。

**本格花札GB** 12月書き換え開始 ー
●アルトロン●721441●1000円●F：8●B：1
こいこい、花合わせ、おいちょかぶの3種類のルールでプレイできる本格花札ゲーム。カラー専用ソフトならではのきれいで見やすい札柄が魅力。

**桃太郎電鉄jr. ～全国ラーメンめぐりの巻～** 12月書き換え開始 ㉕
●ハドソン●721638●1000円●F：4●B：1
さまざまな機種で発売されている『桃太郎電鉄』シリーズのゲームボーイ版。あるテーマに合った目的地を回っていく特別ゲームが加わったぞ。

---

今月号がラストチャンス!!

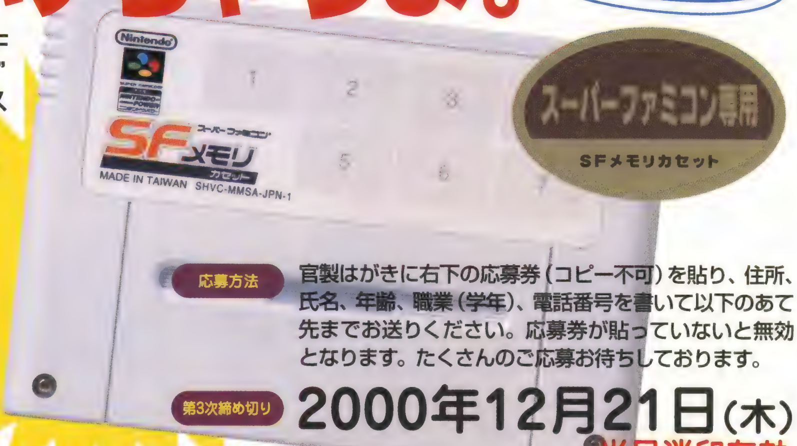
計100名に大プレゼント

# ニンテンドウパワー用 SFメモリカセット & GBメモリカートリッジあげちゃうよ。

ローソンさんありがとう!!

ニンテンドウパワー未経験者にはうれしい"SFメモリカセット"&"GBメモリカートリッジ"のプレゼントもついに今月で最後。これがラストチャンスなので、みんなどんどん応募してね。




**応募方法** 官製はがきに右下の応募券（コピー不可）を貼り、住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を書いて以下のあて先までお送りください。応募券が貼っていないと無効となります。たくさんのご応募お待ちしております。

**第3次締め切り** 2000年12月21日（木）当日消印有効

**あて先** 〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通64+編集部
「ニンテンドウパワー白ROMプレゼント」係

※11月号は50名。12月、1月号では各25名に抽選でプレゼントします。

### ■白ROMプレゼント　11月号当選者発表■

愛媛県　鈴木惇也／鳥取県　牧田佳介／埼玉県　久保萌絵／広島県　池田龍治／千葉県　山老寿美／神奈川県　飯塚 浩／東京都　大宮元子／香川県　川人有史／静岡県　望月信吾／宮城県　佐々木正俊／岩手県　中島千春／大阪府　有住直孝／北海道　吉田久美子／東京都　山本浩史／鹿児島県　神薗照久／静岡県　安田明彦／静岡県　森 茂久／東京都　茂木洋平／愛知県　日置裕介／東京都　遠藤 裕／鹿児島県　平島和夫／岐阜県　藤吉憲二／広島県　山本淳平／埼玉県　田中久雄／大阪府　下内すぴか／大阪府　西井豊和／愛知県　松永 茂／東京都　小澤真尚／鳥取県　田中里奈／神奈川県　鳥居一日出／神奈川県　中川 瞳／愛知県　笹月建吾／大阪府　岡 政敏／埼玉県　湊谷大明／宮城県　角田賢俊／石川県　森 大輔／大分県　武津駿介／北海道　永井健太郎／広島県　中野孝雄／静岡県　山下ちとせ／香川県　川端佑子／和歌山県　池上利剣／兵庫県　小澤 純／愛知県　小林弘美／群馬県　金澤辰郎／徳島県　加藤裕汰／福岡県　樋口恵子／山梨県　大西 彰／岡山県　内田俊佑／長野県　武岡玲汰（順不同・敬称略）

プレゼント応募券
SFメモリカセット
GBメモリカートリッジ
PRESENT
1月号 オウボケン

# IN STORE NOW!

## 新たに発売された全ソフト

NINTENDO64　GAME BOY　NINTENDO POWER　64DD

## CONTENTS

'00/10/22~'00/11/21





## カスタムロボV2

| | | |
|---|---|---|
| ロボット | アクションRPG | バックアップカートリッジ |
| 11月10日 | 6800円 | 振動パック対応 |
| よにんよう | 任天堂 | 容量　128メガ |

### 『カスタムロボ』が帰ってきた!!

1年まえに発売され、熱く支持されたロボットアクションRPGがパワーアップして帰ってきた！　今作のシナリオは"旅立ち編"と"激闘編"の2本立て。カスタマイズ可能なパーツはなんと200種類以上！　さらに、ふたりで戦うVSバトルのほかにタッグを組んで戦う"2on2バトル"モードが追加されたのだ。

### 5種類のパーツをカスタマイズ



**ポッド** 背中に装備し爆弾を発射する。

**ロボ** 基本性能を決めるボディパーツ。

**ガン** 右手に装備する命中率の高い銃。

**ボム** 左手に装備し、ダウンを狙う武器。

**レッグ** ジャンプの性能を決める足パーツ。

**まずはカスタマイズ**



⬆パーツを組み合わせ、自分だけのロボを作ろう。

⬇いろいろな形のステージが用意されているぞ。



**3D空間でバトルだ**

**パーツが手に入るぞ**



⬆勝てば勝つほど、パーツが手に入るのだ。



## 罪と罰
### 地球の継承者

| | | |
|---|---|---|
| SF | アクション・シューティング | バックアップカートリッジ |
| 11月21日 | 5800円 | 振動パック対応 |
| ひとりよう | 任天堂 | 容量：256メガ |

© 2000 Nintendo

### 撃ちまくれ! 避けまくれ! の壮快シューティングゲーム登場

『罪と罰』は、重厚なストーリーと弾を撃ちまくる爽快感が合体したアクションシューティングだ。敵の攻撃を避けつつ、3Dスティックで照準を移動。Zトリガーで弾を発射して、ガンガン敵を倒しまくれ！



⬅途中では巨大なボスとの戦いも待ち受けているぞ。



➡高速で移動する飛行機から、艦隊を撃破していく。

### 主人公の多彩なアクションを見よ

**ショット**



⬅3Dスティックで狙いをつける。スコアを稼ぐために少しでも多く倒せ。

**ソード**



➡敵弾を弾き返し、敵をまとめて倒すことができる。有効に活用しよう。

**ローリング**



⬅左右に転がることで一瞬無敵状態になり、敵の攻撃が当たらなくなる。



# ジェットでGO!

飛行機 | シミュレーション
10月27日 | 4500円
ひとりよう | アルトロン
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
[redacted]
容量： 32メガ



## 日本の空は俺にまかせろ！

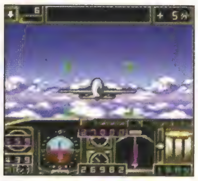
乗客の乗った飛行機を操縦して、パイロット気分が味わえるシミュレーションゲームの登場だ。登場するのは実在するジェット機で、現実のスケジュールに沿って航行しなければならない。フライトモードでは操縦のポイントとなる、離陸または着陸のみを行うが、クルーズモードでは選択した路線の離陸、巡航、着陸をとおしてこなすのだ。



**離陸**

⬅いよいよ離陸だ。エンジン出力を上げたら、コマンドバーを見て機体角度を調節。目標高度まで飛び上がれ！

**巡航**



➡指定されたポイントを通過していこう。画面右下の飛行ルートに注意して、機体の向きをすばやく変えろ。



**着陸**

⬅エンジン出力を50～70パーセント程度に下げ、ブレーキを掛けて飛行速度を落とす。進入角も水平に保とう。

### マイルをためろ

➡クルーズモードでは航行した距離、運転技術によってマイルを貯めることができるぞ。






JAL B747-400D スカイクルーザーの愛称で親しまれている。

⬅巡航中に指示に合わせて写真を撮ると、おまけのアルバムモードに機体のイラストがたまるのだ。





# □いアタマを○くする 図形の達人 スペシャルエディション

HOW TO・クイズ | その他
10月27日 | 4800円
ふたりよう | イマジニア
ゲームボーイカラー対応
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
[redacted]
容量： 8メガ

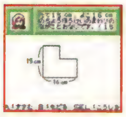
## 図形の特性を楽しみながら身につけちゃおう

おなじみのシリーズに新作が登場。中学受験界大手の日能研が厳選した、基礎から応用までの図形問題が1000問収録されている。クイズ感覚で問題に答えるうち、図形のすべてを身につけることができるぞ。

### 3つのモードで理解度も3倍！

**●学習モード**

基本から着実に理解を深めてゆくモード。解答の履歴が残るので、弱点が一目瞭然。



⬅解答後、解説もしてくれるので理解しやすいぞ。

**■冒険モード**

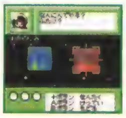
宇宙探査船に乗って、"図形星人"がくり出す数々の難問を突破していこう。



⬅このモードならチャレンジしがいがあるよね。

**▲おたのしみモード**

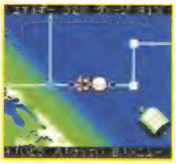
通信ケーブルをつないで、どちらが上達しているか、友だちと早解き対決しよう。



⬅どれだけ身についているか、目安にもなるぞ。

### ナゾの図形星人出現！

分岐したルートをたどりゴールを目指そう。マス目では図形星人の問題に答えたり、エネルギーの補給ができるぞ。ゴールで待つボスを倒し、図形星人の侵略を阻め！



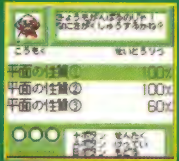
⬅エネルギーがなくなると、宇宙で立ち往生だ。

⬇図形星人襲来！ やつらの目的はいったい？



### これで完璧！ 弱点を克服だ！

このソフトでは、問題を解くごとにデータが記録される。正解率の低い問題を探し出して重点的に弱点を強化することができるのだ。




⬅記録を見れば一目瞭然。自分の苦手な項目が一目瞭然。徹底的にやりこめ！



# マリオテニスGB

テニス・育成 | スポーツRPG
11月1日 | 3800円
ふたりよう | 任天堂
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
64GBパック対応
[redacted]
容量： 16メガ



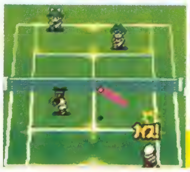
## 最強のテニスプレイヤーを目指せ

ラリーが楽しい『マリオテニス64』が、ゲームボーイでも遊べるようになった。練習試合やミニゲームで経験値を稼ぎ、主人公を自分好みのプレイヤーに育ててあげよう。64GBパックでデータを転送すれば、ニンテンドウ64の画面でマリオたちを相手に大活躍するぞ。キミの手で最強キャラを作り出せ！

### 練習を積んで

➡舞台となるロイヤルテニスアカデミーには、練習用コートがいっぱいあるのだ。





⬅幾多のシングルス戦やダブルス戦を勝ち抜き、テニスの実力をつけていくのだ。

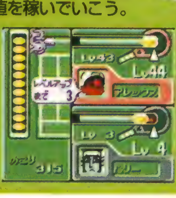
### ゲームに挑戦

### ミニゲームでレベルアップだ！

いきなり試合に挑戦するのではなく、まずは壁打ちなどのミニゲームで経験値を稼いでいこう。

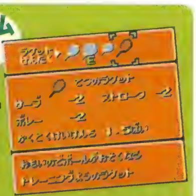


⬅ボールが跳ね返る方向が変わる壁打ちテニス。

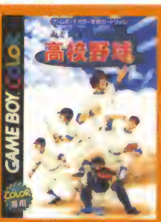


⬅主人公とパートナーに経験値を振り分けよう。

### アイテムゲット



⬆レベルが上がると、さまざまなアイテムをゲットできるぞ。



# 血と汗と涙の高校野球

野球 | シミュレーション
11月3日 | 4800円
ひとりよう | J・ウイング
ゲームボーイカラー専用
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応
[redacted]
容量： 16メガ



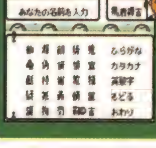
## 涙は流しても汗は出すな!! ウッス!!

高校野球部の監督になって甲子園を目指す、育成シミュレーションゲームの登場だ。日本全国の4096校の中から、好きな高校を選び、選手たちを育てて試合に臨もう。試合ではチャンスやピンチのたびに指示を出すことができるぞ。試合に勝つともらえる監督ポイントを溜め、伝説の監督のなるのが最終目的なのだ！

### けっこうこまかいんです！

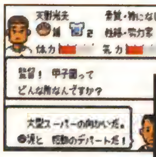
➡全国の高校の中から選べるぞ。学校名ももちろん変えられる。





⬅使える漢字数がスゴイ！ たぶんゲームボーイ史上最高っ！

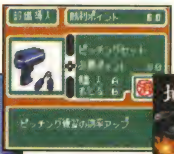
### 全国一を目指せ！



⬅選手との会話も大事。うまくいくと気力アップ。



➡練習中、選手が特殊能力を覚えたりするぞ。



⬅ポイントを溜め、練習設備もよくしていこう。




➡やった、見事優勝だ!! 血と涙と汗の賜物だ。



# 携帯電獣テレファング パワー・バージョン

| 冒険・育成 | RPG |
|---|---|
| 11月3日 | 4700円 |

ふたりよう スマイルソフト

ゲームボーイカラー対応 [redacted] 通信ケーブル対応 [redacted] 容量： 16メガ



## 電獣とともに戦うべし

携帯電話を媒体に"電獣"と呼ばれるモンスターが活躍するRPG。ゲーム中に登場する電獣たちと戦い、相手に勝つことで仲間を増やしていくことができるぞ。電獣たちは仲間になるときに、固有の電話番号を教えてくれる。より多くの電獣たちと知り合い、電獣図鑑を完成させることがゲームの目的なのだ。

### コイツが主人公電獣
### クリプト&アンチオス

パワー・バージョンのみに登場する2体。力が強く、直接攻撃の威力が高い電獣だ。特殊能力も打撃系のものが多いことが特徴だぞ。






➡電獣たちと仲良くなると、携帯電話で情報を教えてもらえる。




⬅電獣を悪用しようとする奴も登場。彼らから電獣を守るのだ!





# 携帯電獣テレファング スピード・バージョン

| 育成・対戦 | RPG |
|---|---|
| 11月3日 | 4700円 |

ふたりよう スマイルソフト

ゲームボーイカラー対応 [redacted] 通信ケーブル対応 [redacted] 容量： 16メガ



## 電獣の電話番号をゲットせよ!!

こちらの『スピード・バージョン』は、左で紹介している『パワー・バージョン』とは、シナリオとシステムは同じ。しかし、登場する主人公電獣や出現する電獣の分布、出現率が違うぞ。仲間になった電獣は戦闘で得た経験値で進化していくほかに、改造を行ったり、ほかの電獣のDNAを注入して進化させることも可能。しっかりと育成し、立派な電獣に育てよう。

### コイツが主人公電獣
### チムノス&ファンガス



スピード・バージョンのみに登場する2体。すばやい動きが特徴。敵の攻撃を回避する能力が高いが、その分防御力や攻撃力が低い。どんどん進化させて、攻撃力を上げていきたい。



⬅バトルに勝つと、電獣が電話番号を教えてくれるぞ。



➡携帯電話で仲間の電獣を呼び出すこともできる。



# テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

| ダンジョン | RPG |
|---|---|
| 11月10日 | 4500円 |

ひとりよう ナムコ

ゲームボーイカラー対応 スーパーゲームボーイ対応 ポケットプリンタ対応 バックアップカートリッジ 通信ケーブル対応 [redacted] 容量： 16メガ

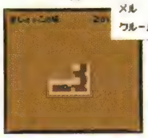


## 名作RPGがゲームボーイで復活です。

スーパーファミコンとプレイステーションで大人気だったRPG『テイルズ』シリーズの最新作。主人公のメイとディオは身に着けたコスチュームによって、その職業独特の能力を手に入れることができる"なりきり"。この新システムを軸に自動生成式のダンジョンやおなじみのリニアモーションバトルなどが入って、盛りだくさんの続編と言えるね。



➡パーティー内のリーダーだけを操作する、リニアモーションバトル。

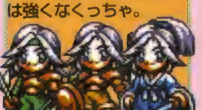


⬅ダンジョンは自動生成だけど、歩いたところは表示される。

### "なりきり"って、もしかしてコスプレかも!?

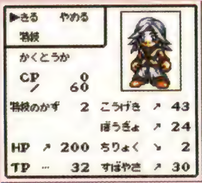
キュートなキャラクターが自由自在に変化する"なりきり"は、このゲームの最大の特徴。楽しまなくっちゃソンしますわよ。

**ディオ** いくら美少年でも男の子は強くなくっちゃ。



**メル** あえてかぶりものです。でもカワイイよね。





⬆着ているコスチュームによってステータスも変化するよ。



# ドキドキ伝説 魔法陣グルグル

| アニメ | RPG |
|---|---|
| 11月17日 | 5900円 |

ふたりよう エニックス

ゲームボーイカラー専用 バックアップカートリッジ [redacted] 赤外線ポート対応 容量： 32メガ

## ニケやククリといっしょに冒険へ出発!!

大人気アニメ『ドキドキ伝説 魔法陣グルグル』がゲームボーイカラー専用ソフトとなって登場。おなじみのキャラクター、ニケとククリが魔法陣グルグルの謎を解き明かすため世界中を冒険するRPGだ。町や村で情報を集め、さまざまな魔法陣を使ってモンスターを倒して物語を進めよう。ふたりまたは4人でカードバトルも楽しめるぞ。



**勇者 ニケ** ⬅主人公となる勇者見習いの男の子。剣を使って攻撃するぞ。



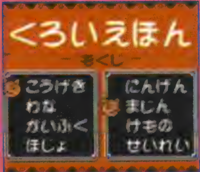
**魔法使い ククリ** ➡魔法陣を使って敵を攻撃したり、味方の体力を回復させる。

### グルグルを使ってモンスターと勝負だ



⬆地面に杖で魔法陣のシンボルを書くと、魔法が発動する。

⬇魔法陣には攻撃、回復、ワナ、補助の4つの系統があるぞ。






⬆その場の状況に応じて魔法陣を使いわけていこう!!



### 真・女神転生
# デビルチルドレン「赤の書」

| 冒険・ファンタジー | RPG |
|---|---|
| 11月17日 | 4300円 |

ひとりよう　アトラス

ゲームボーイカラー対応 [redacted]
バックアップカートリッジ [redacted]
通信ケーブル対応 [redacted]
容量： 16メガ



## デビル召喚RPGがゲームボーイに登場！

敵デビルを交渉で仲魔にしたり、仲魔どうしを合体させてより強い仲魔を作り出したりといったおなじみのシステムは『デビルチルドレン』でも健在。さらに通信合体や交換など、ゲームボーイならではのアレンジも満載なのだ！



⬆⬅父親を捜すために魔界に来た主人公の要未来は、魔界の王からもうひとりのデビルチルドレン討伐を頼まれる。

### 戦闘はデビルの役目だ!!

このゲームの主人公は直接戦闘に参加しない。敵との戦闘はパートナーのベール（『黒の書』ではクール）の役目なのだ。さらに仲魔にしたデビルを1体だけ召喚することもできる。どの仲魔を使うかが重要になるぞ。



会話で仲魔に

⬅交渉次第で仲魔に引き込めるぞ。どんどん仲魔にしてデビル図鑑デビダスのコンプリートを目指せ！

⬅デビルたちはさまざまな魔法や必殺技を持っている。属性もあるのでよく考えて使おう。

必殺技でボーン！



### 真・女神転生
# デビルチルドレン「黒の書」

| 冒険・ファンタジー | RPG |
|---|---|
| 11月17日 | 4300円 |

ひとりよう　アトラス

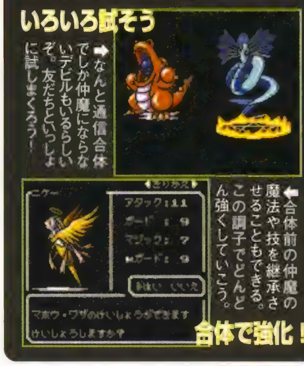
ゲームボーイカラー対応 [redacted]
バックアップカートリッジ [redacted]
通信ケーブル対応 [redacted]
容量： 16メガ



## 『黒の書』と『赤の書』は内容が違うのだ!!

### デビルを合体させよう

仲魔にしたデビルを合体させてより強いデビルを作り出すのもこのゲームの楽しみのひとつ。『黒の書』の合体では新たな仲魔ができやすく、『赤の書』の合体では仲魔を強化しやすいといった違いがあるぞ。



いろいろ試そう

➡なんと通信合体でしか仲魔にならないデビルもいるらしいぞ。友だちといっしょに試しまくろう！

⬅合体前の仲魔の魔法や技を継承させることもできる。この調子でどんどん強くしていこう。

合体で強化！

『黒の書』と『赤の書』のストーリーはまったく違っている。両方ともプレイすれば、互いのストーリーの裏側がよくわかるようになっているぞ。また、デビルの合体法則も『黒の書』と『赤の書』でまったく違うのだ。こりゃスゴイ！



⬆➡『黒の書』は、デビルにさらわれた弟を救い出すために主人公の甲斐刹那が魔界へ乗り込むという内容だ。



### かくれんぼバトル
# モンスタータクティクス

| 冒険 | シミュレーション・RPG |
|---|---|
| 11月21日 | 3800円 |

ふたりよう　任天堂

[redacted]
ゲームボーイカラー専用　ポケットプリンタ対応
バックアップカートリッジ [redacted]
通信ケーブル対応
赤外線ポート対応　容量： 16メガ



## 新感覚、かくれんぼバトルだ！

敵モンスターの目をくぐり抜けて、仲間とともにヒット&アウェイをくり返して倒すだけ。これまでにない戦略性が簡単に楽しめるゲームの登場だ。目的はいかに大きなモンスターを倒して、その証拠“モンタク”を手に入れること！　モンタクから取りだせる“スキル”を使いこなして、大会優勝をめざせ！

### モンタク友だちを増やせ

友だちと手に入れたモンタクの大きさを競う“タクポン”、宝石をかけたバトル、モンタクのプレゼントやポケットプリンタでプリントなど、ゲーム以外でも楽しめちゃう！

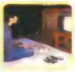


⬆とにかく必要なのはモンタク！　集めまくれ！　⬆モンタクの大きさを友だちと競う“タクポン”。熱い！

### モンタクを取るのはこんな感じです。



⬆トッピーに聞いてモンスターの弱点を知るのも大事なコト。　⬆弱点に合った仲間で攻撃！　逃げるのも忘れずに。　⬆やった！　大ダメージをあたえたぜ！　あとはモンタクです。



# 今月のこのゲームで学べ！

このコーナーでは、いままでに発売されたスーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドウ64のソフトの中から勉強に役立つソフトを紹介していきます。

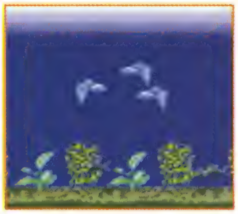
# アクアライフ

| 飼育 | シミュレーション | 3980円 |
|---|---|---|

タム

ゲームボーイカラー対応 [redacted]
バックアップカートリッジ
通信ケーブル対応　容量： 8メガ

今回は魚（熱帯魚）の生態を学習できるソフトを紹介するぞ。この『アクアライフ』はゲームボーイで熱帯魚を育てることができる育成シミュレーションゲーム。与えられた魚を育てていくシナリオモードは、間違えた育てかたをするとちゃんと注意してくれるので、初心者も安心してプレイできるぞ。また、魚たちの特徴や病気の種類などを詳しく解説している図鑑モードや、育てられる魚を自由に選択できるフリーモードも用意されている。さらに、通信ケーブルを使用すれば、育てた魚を友だちと交換することも可能。これでキミも熱帯魚博士になれるぞ！



➡水草の種類や配置などを設定することができる。自分だけのオリジナル水槽を作ろう。



⬅図鑑モードで魚の性質を学ぼう。ゲームボーイカラー対応なのでグラフィックもきれい。

# バリバリ禁断の秘技 略して バリキン

←団長

**オッス！　バリ禁団長デビルだ。みんな目が痛くなるほどゲームをバリバリやってるか？　今月もいろんなゲームの秘技が満載なので、じっくりと読んでくれ～！**

ニンテンドウ64

## パーフェクトダーク

任天堂

### コンバット・シュミレータのお得な秘技を大公開!!

大阪府　山本達也　　図書券2500円分進呈

まずは『パーフェクトダーク』の秘技からだぜ！　コンバット・シミュレータで選択することができる、アリーナとウェポンの出現条件が発見された。やりかたは簡単。どのアリーナやウェポンも“チャレンジ”のクリアー数によって出現するので、ひたすら各“チャレンジ”をバリバリとクリアーするだけ。たとえば、“チャレンジ”をひとつクリアーすると、ファーサイトとGランチャというウェポンが使えるようになり、さらに“遺跡”というアリーナが出現。“チャレンジ”をふたつクリアーすれば、ショットガンというウェポンが使えるようになるわけだ。各アリーナとウェポンの出現条件はバッチリと表にしてあるので、そちらをバリバリ参照してくれ！

#### “チャレンジ”をクリアーせよ！



⬅各チャレンジをバリバリとクリアーしていくべし！

| 出現ウェポン | クリアー数 |
|---|---|
| ファーサイト | 1チャレンジ |
| Gランチャ | 1チャレンジ |
| ショットガン | 2チャレンジ |
| ファルコン2（消音） | 3チャレンジ |
| Sドラゴン | 4チャレンジ |
| ラップトップガン | 5チャレンジ |
| リモート爆弾 | 6チャレンジ |
| トランキライザ | 7チャレンジ |
| ファルコン2（望遠） | 8チャレンジ |
| リーパー | 9チャレンジ |
| スパイクローク | 10チャレンジ |
| デバスター | 11チャレンジ |
| 時限爆弾 | 12チャレンジ |
| スレイヤー | 13チャレンジ |
| フェニクス | 14チャレンジ |
| ブースト | 15チャレンジ |
| Mauler | 16チャレンジ |
| カリストN | 17チャレンジ |
| クロスボウ | 18チャレンジ |
| RC-P120 | 19チャレンジ |
| DY357-LX | 20チャレンジ |
| N-ボム | 11チャレンジ |
| レーザー | 全チャレンジ |
| Xスキャン | 全チャレンジ |

#### コンバットアリーナ出現条件!!

| 出現アリーナ | クリアー数 |
|---|---|
| 遺跡 | 1チャレンジ |
| 倉庫 | 3チャレンジ |
| 鉱山基地 | 5チャレンジ |
| 寺院 | 6チャレンジ |
| G5ビル | 9チャレンジ |
| グリッド | 11チャレンジ |
| 工場 | 12チャレンジ |
| 別荘 | 14チャレンジ |
| 下水施設 | 16チャレンジ |
| パーキング | 17チャレンジ |
| 基地 | 18チャレンジ |
| パビリオン | 20チャレンジ |
| 神殿 | 22チャレンジ |

ニンテンドウ64

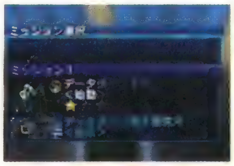
## パーフェクトダーク

任天堂

### チートコードがバリバリ出現!!

東京都　鈴木裕之　　図書券2000円分進呈

おつぎも『パーフェクトダーク』。ソロ・ミッションで特定の条件を満たすと出現する“お楽しみモード”のチートコード。このチートコードの出現条件が発見されたのでさっそくバリバリと教えちゃうぜ。各コードの出現条件は右の表に掲載しているので、そちらを参照せよ！　難しい条件もいくつかあるので、根気よくプレイしてくれ～。



⬅特定の条件を満たしてクリアーだ。



➡条件を満たせばいろいろ使えるぜ。

#### チートコードの出現条件だ!!

| 出現チートコード | 出現条件 |
|---|---|
| ウェポン：クラシック（照準） | ミッション1<始動>をクリアーする |
| ゲームプレイ：全敵素手 | ミッション1<始動>のアドバンストを1分30秒以内にクリアーする |
| ジョアンナ用の武器：スローモーション（ソロ） | ミッション1<探索>をクリアーする |
| チームメイト：ボクサー | ミッション1<探索>のパーフェクトを6分30秒以内にクリアーする |
| ジョアンナ用の武器：Rランチャ | ミッション1<保護>をクリアーする |
| ウェポン：高速パンチ | ミッション1<保護>のエージェントを2分3秒以内にクリアーする |
| ジョアンナ用の武器：Sライフル | ミッション2<救出>をクリアーする |
| チームメイト：ヒット&ラン | ミッション2<救出>のアドバンストを2分30秒以内にクリアーする |

GB ゲームボーイ

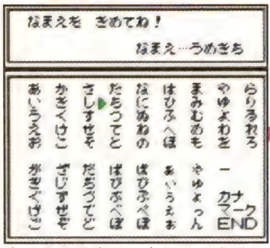
## 牧場物語3　ボーイ・ミーツ・ガール　ビクターインタラクティブソフトウェア

# 所持金と種がバリバリ増えるぜ～!!

大分県　吉田順一　　図書券1500円分進呈

　所持金が最初から999999Gに加え、種を全種類99個持った状態でゲームをスタートできる秘技が発見されたぜ！やりかたはメチャクチャ簡単。男の子を主人公にする場合は、名前を"うめきち"、血液型を"B型"にバリバリするだけ。また、女の子を主人公にするなら、名前を"クレア"、血液型を"AB型"すればオーケー。さっそくバリバリと試してくれ。

**名前入力画面で**

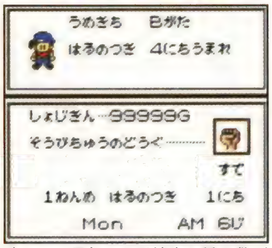



⬆主人公設定時に名前と血液型を右のようにバリバリ入力するべし！

**バリバリ**

名前入力画面で名前と血液を男なら"うめきち"、"B型"、女なら"クレア"、"AB型"と入力する。

**バリバリお得!!**




⬆なんと最初から所持金と種の数が最大の状態でゲームが始められるぜ。

GB ゲームボーイ

## 牧場物語3　ボーイ・ミーツ・ガール　ビクターインタラクティブソフトウェア

# サウンドテストモード!!

大分県　吉田順一　　図書券1000円分進呈

　サウンドテストが発見されたぜ。グッドエンディングを見たあとに"ゲームを続ける"を選び、本土にあるシアターへ向かってくれ！　そして、シアターの右にある扉をバリバリ調べると、なんとサウンドテストの画面になるぜ～。

**バリバリ**

グッドエンディング後にシアターの右の扉を調べる

**サウンドテストだぜ～**




⬅好きな曲をバリバリ聴きまくれちゃうぜ！

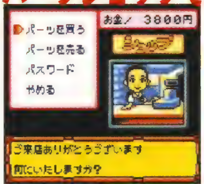
GB ゲームボーイ

## メダロット3　カブト・クワガタバージョン　イマジニア

# パーツショップが変化するぜ～

編集部情報

**パーツショップで**




⬅この画面でバリバリとセレクトボタンを押せ。

パーツショップでセレクトボタンを押す！

　パーツショップで"パーツを買う"と画面が表示されているときに、セレクトボタンを押せ。なんと売っているパーツが変化するぜ～。

**べつのショップに！**




⬅なんとべつのショップに変わっちゃうぞ。

# チョイ秘技コーナー

**●ゼルダの伝説　ムジュラの仮面**
**ロマニーのかわいい寝顔!!**

　1日目に牧場でのオバケイベントを発生させずに2日目を迎える。そして夜6時から8時まであいだに、牧場の母屋の2階に行くとロマニーのかわいい寝顔を見れるぜ。

**●ゼルダの伝説ムジュラの仮面**
**ルピーを節約だぜ～**

　イカーナ渓谷の幽霊小屋で、バリバリといやしの歌を奏でるべし。いつもは30ルピーのはずが、なんと10ルピーを払うだけで4姉妹と戦うことができちゃうぜ～！

**●マリオストーリー**
**ヨッシーからメロンをゲット！**

　ステージ5をクリアー後、ヨッシー村の黄色いヨッシーにキャシーの料理を渡せ。なんとメロンをくれるぞ。これをくり返せば、何度もメロンを入手できるぜ～！

**●風来のシレン2**
**仲間の情報を見られる**

　モンスターの情報を知ることができる"物知りの杖"を仲間キャラクターに振ってみよう。なんと仲間の情報を見ることができるぜ。ぜひともバリバリ試してみるべし。

# 秘技募集の告知

バリバリ禁断の秘技では、はがきまたはE-mailでの応募を随時募集中！秘技が採用されると、図書カードを送りつけるぞ。熱い応募世露氏苦！

**はがき、E-mailを書くにあたっての諸注意**

①発見した秘技の内容とそのゲームタイトル、機種を書く。あて先にもゲームタイトルを書くべし。
②秘技の内容はできるだけ詳しく書くこと。
③きみの郵便番号、住所、氏名、電話番号をはっきりと書く。E-mailの人は真心を込めて打つ。
④あとはほかの人とネタがかぶらないよう、誰よりも早くポストに直行。64+の発売を楽しみに待つ。

①
ゲームボーイ
たて笛ファイト
**模範指導員登場!!!**

②
DEVIL団長!!　すごい技を発見したので報告します。1面の音楽室での同級生とのバトルのときに、すべてのコンボをはずします。すると「きさまはなっとらん！」と、怪しい模範指導員がやってきて、完璧な旋律で相手を倒してくれます。その後も勝手に相手とバトルして、エンディングまで何もせずにたどり着いてしまいます。

③
住所　〒1616-4444　群馬県赤城市
氏名　タモツ　（PN・F）
電話番号　090-900-0999

**誰よりも早く、気合で応募せよ！**

〒154-8528
（株）エンターブレイン　ファミ通64+編集部　「バリ禁○○○（ゲーム名）」係
E-mailアドレスは　n64-plus@ml.enterbrain.co.jp



# あそぶのうみそ

クロストーク連載

## あそぶのうみそ

そのじゅうさん

中本伸一

**今回はソフトからハードまで数々の開発に携わってきた、“ゲーム業界の生き字引”ハドソンの中本伸一さんです。人間の持つ遊ぶ本能というテーマで、ユニークなお話をしてもらいました。中本さんの手にかかると、独自のサウナ理論から映画の『マトリックス』まで、あれよあれよという間に全部が繋がっていきます、まったくもって不思議な人です。**



**中本**　遊ぶってことのキーワードは“気持ちいい”だよね。でも人間には2種類いて、気持ちイイということを理解して遊んでいる人と、**知らなくて遊んでいる人がいる**。たとえば、酒を飲むのにもちゃんと理由があって、アルコールによって大脳新皮質を麻痺させて、いつもは理性の奥にある**“野生”を引き出す**。言い換えればひとつの“多重人格生成装置”みたいなもの。しかも野性的になればなるほど、まわりの環境に対してすごく敏感になるから、楽しさも倍増するんですね。おいしいご飯とイイ仲間がいるだけで、ホント気持ちいいよね。

——なるほど。

**中本**　別のシチュエーションでいえば、僕は趣味でラジコンのグライダー(※1)を飛ばすんだけど、飛ばす理由は、**簡単に言うと“アホ”になれるから**なんだよね(笑)。北海道のさわやかな気候の中、草原真ん中にイスを置いて、自分のカワイイ飛行機を風の中で漂わせるわけ。もう、**口開いちゃう**(笑)。もしかしたらリラックスして、アタマの中でアルファー波(※2)みたいなものが出て、それが快感になっているんじゃない？　これは僕の勝手な想像なんですけど。

——なるほど。たしかに気持ちよさそうですね。



**中本**　パチンコも、ハデな光と音にあわせて変化する画面を見ていると、いつの間にかボーっとしちゃいますよね。あれもいろんな視覚・聴覚情報が脳を刺激して麻痺させることによって、アルファー波を引っ張り出しているのかもしれないでしょ？　もちろん、ギャンブルとしての勝負の部分はあるけれど、それ以上に**快感につながる何かがある**と思うんですよね。そう考えるとゲームも同じ。だから遊びの本質は“いかに脳を刺激して気持ちよくするか”ということだと思うんです。これにはたくさんの方法論があって、人によっては、スポーツやゲームだったりするんですよ。

——なるほど。



**中本**　極端にいえば方法論なんて何でもイイんです。たとえば、満腹感でも脳に対する刺激があるわけだし。そう考えるとゲームも、同じ次元かもしれない。苦痛に耐えて最後までやり遂げたとき、大きな満足感が得られる、**マラソンに似てますよね**。

——そうですね。

**中本**　苦しくて、疲労が飽和して慢性化して、自分が走っている理由さえわからなくなって。そのうち血液中の二酸化炭素が増えて、恍惚状態になる。そこまで自分を追い込んで最後まで走り終えた満足感ってすごいと思うのね。

——そうですね。それって野性なんですかね？



**中本**　けっきょく動物には、本能的に備わっている危機回避の機能として脳内麻薬物質(※3)なんかがあるわけです。それは生命の危機に直面したときに発令されるわけだから、非常に反射的なものですよね。そう考えると、野生といえるんじゃないかな。それに対して文明によって生命の危機を可能な限り回避している人間は、快感を得るためにロジカルに簡単な方法で**仮想の危機を作り出している**のかもしれませんね。それが遊びの本質なのかもしれない。

——昔から、遊びイコール脳の刺激という考えかたをされていたんですか？

**中本**　いや、そんなに昔からじゃないです。でも何もしないでボケ〜っとする時間はムダだと思うので、**つねに刺激は求めている**ってことでしょうか。

——なるほど。



**中本**　意識して考えるようになったのは最近ですよ。キッカケは仕事。いまのゲームは既存のジャンルが確立されているから、新ジャンルを作るのは、ほぼ無理なんです。何かのマネとか、よせ集めみたいなモノになってしまう。楽しんでもらうためには、ちょっとしたまでも切り口を追求する。そこまでやらないとなかなか良質のゲームにはならない。そんなことをしていると**人間は何に対しておもしろいって感じるんだろう**って、なぜゲームをするんだろうって、考えるんですよ。それで心理学を勉強したの。

——大変ですね。

**中本**　そうこうするうちに、ふと思ったんですよ。もしかして僕らの仕事って、一種の催眠術なのかなって。パチンコなんかも、一定量以上の刺激を脳に加えることで、遊んでいる人を催眠状態にする、というひとつの手法なのかもしれないって。

——催眠術ですか。

**中本**　しかもそれはパチンコやゲームだけじゃなく、僕の大好きなサウナやラジコンも本質的には同じじゃないの？　って気づいたんです。そう考えるとすべてが脳の快感を軸にして全部つながってくる。最初は仕事の話だったんだけど、**そんなのどうでもよくなっちゃって**。けっきょく「人生が楽しければオーケー!」ってところで落ち着いちゃった(笑)。

——そのとおり。人生楽しいのが重要ですよ。



**中本**　**いい気分じゃないと楽しくない**からね。だから手前味噌ですけど、ハドソンのゲームはプレイヤーどうしのリレーションシップを基本にしているから、「みんなで酒飲もう!」的な概念に近いんですよ。洋ゲーにありがちな、ひとりよがりなゲームにならないように気をつけているんです。僕らはもともと農耕民族だから、みんなで協力することを大切にしてきた民族でしょ。**「好きなように楽しんでください」っていうおもてなしの精神がある**。だから日本のゲームは、すごく幅広いんですよ。

——たしかに日本のゲームが世界中で受け入れられる理由はそれかもしれませんね。

**中本**　さっきのサウナの話をすると、読者としては**サウナのよさを説かれてもしかたない。**

## もしかして僕がしていることって一種の催眠術なのかな



**※1　ラジコンのグライダー**
ラジコン飛行機といえば、一般的に思い浮かぶのはエンジン付きのものだが、グライダーも存在する。夏場の早朝など、上昇気流を見つけだして長時間飛ばすのが醍醐味だとか。

**※2　アルファー波**
脳波の一種で、一般に集中や瞑想、リラックス状態をあらわすと言われている。ちなみに人間は、おもに目覚めているときには、五感(視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚)の働きで、意識は緊張している状態(ベータ波の状態)にあることが多い。

**※3　脳内麻薬物質**
エンドルフィンなどに代表される、人間の体内(脳)から分泌される鎮痛作用、快楽作用のあるホルモン。過度の運動や危険、疾病による身体の痛みなど危機的状況に体面したときに分泌されるといわれている。



# 遊びは快感をコントロールするため人間が生み出した方法

そうはいっても僕の趣味なので、いちおうしくみを説明すると(笑)。そもそも体を洗うことは、動物の本能なんですよ。なぜかというと、皮膚の表面はつねに古くなってアカに変化するわけです。アカっていうのはウンコみたいなものだから洗い落とさなきゃいけない。しかも皮膚を擦ることで、体中の神経を刺激することになる。基本的に神経は脳に全部つながっているから、脳には皮膚からの刺激信号が一気に押し寄せるわけですよ。それに加えて、高温の部屋に隠って汗を流す。水分といっしょに体の中に溜まっていたいろいろな汚れが出る。さらに水に飛び込んだりするわけだから、**脳は完全にパニック!**(笑)。だから、パニックのとき脳がどういう挙動をするか、というのが僕の遊びにおけるサウナのテーマなんだ。

――サウナのテーマですか(笑)。じゃぁサウナみたいなゲームができたら最高ってことですよね。

**中本**　だから極端な話、映画の『マトリックス』(※4)と同じ。『マトリックス』の世界では、コントロールすべき脳に直接信号を送り込んで、人間に仮想体験をさせていたけれど、いまはそんな技術がないから、**外側から似たようなことやってる**んです。でも、こんなことを考えるようになったのには、じつはキッカケがあるんですよ。

――そりゃいったいどんな?



**中本**　**痔の手術**。手術は一瞬で終わるんだけど、そのあと痛くて眠れないんですよ。しかたなく医者に相談したら強めの鎮静剤を注射してくれて。これが気持ちイイのなんの(笑)。そのときに科学物質で人間の行動や感情がコントロールできるのがよくわかった。とにかくあれはすごい。**もう1回お尻を切りに行こうかな**、と思っちゃうよ(笑)。

――(笑)。

**中本**　正直な話、それがひとつのきっかけだったね。整理すると僕らのアタマの中には脳内麻薬物質というものがあって、それを強制的に引き出すのがいわゆる麻薬と呼ばれるもの。そんな科学物質で人間の痛みや苦しみ、喜びまでも**すべてコントロールされてしまう**というのがわかったときに、もしかしたら遊びというものは、快感を得るために人間が生み出したひとつの方法かもしれない、と思ったんです。

――それで脳の快感につながった。



**中本**　本質的には"気分転換"みたいな行為と同じだと思うけどね。その構造を強く意識することで、もっと自分をコントロールできるようになると思う。そうなると、つらい毎日でも**1日たった10分の楽しみで充実するかもしれない**。その10分の快感で残りの23時間50分まで我慢できるとしたら、僕が痔の手術のときに打ってもらった鎮痛剤と同じ効果だよね。そんな遊びを自分で発見できればいちばんうれしいし、ハドソンでもそういう遊びが作れたら、と思うんですよ。

――なるほど。大人も子供も忙しいですからね。



**中本**　そうですね。だからみんな**ゲームのためにまとまった時間をさけない現実がある**。登校まえの5分とか、塾へ行くまでの10分とか。個人の時間がそういう細かいタイムスロットになっている。その隙間で十分に楽しめるコンテンツとして携帯電話やiモードがウケているんでしょうね。しかもiモードはゲームでいうキラータイトルで成り立っているものではなく、**システム全体が小さな時間をかき集めて**、結果として大きな時間を獲得しているんです。

――たしかに新しいカタチですね。話は変わりますが、中本さんの膨大な(笑)趣味をお聞きしたんですけど。

**中本**　春と夏はラジコンのグライダー。冬は寒いので陶芸とか彫金とか。

――彫金って何ですか?



**中本**　石膏の中に何かのカタチに削ったロウを流し込んで400度くらいで焼くんですよ。するとロウが蒸発して型ができる。そこに金属を流し込むんです。奈良の大仏さまの作りかたと同じ。出来たものがすごくイイ。ピカピカの金属って不思議な魅力があるじゃないですか。たとえばロウの代わりに昆虫を石膏に埋めて焼きますよね。昆虫は炭化してなくなって精巧な型ができる。そこに高圧で金属を入れれば脚の毛まで、完璧に再現された金属の昆虫ができる。

――なるほど。楽しいかも。

**中本**　外で遊ぶのも大好きだからキャンプや釣り。野外っていろんなハプニングがあるし、何と言っても仲間と語り合えるのがいちばん楽しい。

――酒を飲みながら(笑)。

**中本**　それからアマチュア無線。これがまた最高。**知らない人といきなり世間話をするっていう趣味**(笑)。これはハマったね。知らない人と話すから、プレゼンテーション能力が必要なんだ。話題が無かったり、臨機応変じゃないやつ、人見知りするやつはアマチュア無線は楽しめないんですよ。

――アマチュア無線っていうのは、どういうしくみなんですか?　よくわからないですけど。



**中本**　周波数で区切ってある"バンド"というのがあって、インターネットの**チャットルームみたいなもんですよ**。好きなところに電波を出して「CQ、CQ、誰か聞いてませんか?　聞こえたらお話しましょう!」って話しかけるんです。聞いた人から返事がくれば、会話がはじまる。まずは自己紹介から。

――なるほど。チャットとまったく同じですね。

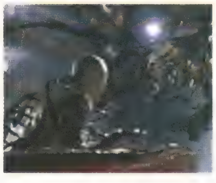
**中本**　アマチュア無線は機械イジリが好きじゃないとできないから、自然とマイコン(※5)やパソコンに流れていったんです。だからゲームやパソコン関連の会社の幹部はアマチュア無線率がすごく高いんです。

――そうなんですか。

**中本**　ビル・ゲイツやアスキーの西さんもやってましたよ。ソニーの久多良木さんも。

――そんな虎の穴があったとは(笑)。

**中本**　それからグルメ。納豆作り、ビール作り、どぶろく作り。そもそも現代の食品そのものが、遠距離の流通が入った瞬間にダメになってるんです。できた



**※4 『マトリックス』**
1999年に公開され世界的な大ヒットとなったSF映画。設定は、世界を支配したコンピューターが電気の供給源として人類を栽培し、しかも栽培されている人類は、脳へ直接電気信号を送られ仮想の現実の中に生きているというもの。

**※5 マイコン**
マイコンピューターの略。現在でいうところのパソコン。ただし当時は安価な市販コンピューターがほとんど無く、自作のモノが多かったぶんユーザー層はマニアックであった。



# 多くの人が理解できるビジョンは未来への引き金なんです

ものを何時間もかけて運ぶという段階で、素材が昔と違うんですよ。そこを**追求していくと自分で作るしかない**、という結論になる。

――で、作っちゃっうんですか？

**中本**　**納豆なんて簡単ですから**。納豆菌って売ってますから。水に溶いて蒸した大豆にかけるだけ。

――ぜんぜん違いますか？

**中本**　ぜんぜん違いますね。だいいち大豆の大きさが違うもん。**あんなに小さなマメは大豆って言えない**。根本的に違いますよ。

――というと？

**中本**　もともと大豆は書いて字のごとく、丸々と太ったモノなんです。小さな豆は大豆といえないし、サイズが違えば歯ごたえから味からぜんぜん違う。

――ちなみに世界一美味しいモノはなんだと思います？



**中本**　いっぱいあると思いますよ。でも『マトリックス』でサイファーが言ってましたよね、「これもコンピューターが作った味なんだろけど、俺はこっちのほうが（現実のマズイ食べ物より）いいや」って。けっきょく、美味しく感じられるシチュエーションを自分で作って演出しないと無意味でしょう。**食材だけにおいしさを求めるのはグルメじゃない**。自分自身のコンディションまで含めた総合的な演出をして食うことが、本当のグルメなんだと思うんです。

――深いものがありますね。あと変わったところで医学的検査も趣味というふうにお聞きしたいんですが。

**中本**　おもしろいよ（笑）。もともと痔の手術で入院したとき、あんまりヒマだったから、胃カメラを飲んだんだな。それをビデオでみたら、意外と楽しい（笑）。**自分の内臓が動いてるのが見えるんですよ**。見たことないでしょ？

――ないですねぇ（笑）。



**中本**　これが、**すばらしくきれいなんだ**（笑）。美しいピンクでね。ピッカピッカの胃だったんで、安心できたし。それから**毎年自分の誕生日に胃カメラと大腸カメラ入れることにしてる**。

――記念撮影ですか（笑）？

**中本**　そんなところですかね（笑）。あとは血液検査をひととおり。**楽しむコツはいろいろ勉強すること**。自分の数値を見て研究する。前日の食事と血液中の成分の因果関係を観察すれば、完璧な血液の検査結果が出せるわけ（笑）。

――なるほど、インプットとアウトプットを把握する。

**中本**　それ！　自分の行動が、すべてパラメーターとして結果にあらわれる。しかも1年に1回やれば安心して遊べるじゃない。

――しかも遊ぶための前準備がまた遊び（笑）。



**中本**　しかも**検査して安心したあとに飲むビールとか飯がすごくおいしい**。これが医学的検査っていう趣味の醍醐味だよね。新薬のテストというのも、まさに言葉どおり。新しい薬をいろいろ試す。じつは僕は高血圧なんです。18年間ずっと薬を飲んでるんです。すると薬の進歩がわかるわけ。昔は1日3回だったのが、1日1回でも効くようになる。

――なるほどね。

**中本**　その理由を調べてみると、代謝しにくい物質を配合することで、体外に排泄されにくいように作られていたりする。すごいでしょ？

――たしかに。



**中本**　それと薬品にはコンパチ品とオリジナル品がある。最初に開発した製薬会社は、自社であらゆるテストをして、はじめて厚生省に認可される。その手間が大変なんです。でもその薬が発売されたあと、ほかの会社がコピーを作るのは簡単にできるし、厚生省も同じ成分だから、すぐ認可するわけ。だからコピー品とオリジナル品は値段がぜんぜん違う。でもなぜかオリジナル品のほうがよく効くんですよ。それはプラシーボ効果（※6）かもしれないけどね。高いから効くはずだ、という思い込み。

――なるほど。あと外科手術も趣味なんですか（笑）？

**中本**　うん。視力回復の手術をした。レーザーで角膜をいじるんですよ。あれもスゴイね、手術したら視界がクッキリ！　やたらクリアーに見えるじゃない。**感動ですよ**。（笑）。

――世界が変わりましたね。少し話がズレますが、よくテレビで「未来はどうなる？」的な番組を見ると、かならず「21世紀の医療は飛躍的な進歩をする」っていいますよね。ほんとに最先端の医療器機では神経と直結した義手とか義眼が出来つつあって、自分の意思で自在に動かせる。アンドロイドというか、人間の体の機械化は始まりつつあるんだなぁと思うんですが、テクノロジーの進歩についてはどのように考えていらっしゃいます？



**中本**　どんどんSF映画の世界が現実のものになっていくと思う。そういう意味で、あの設定を考える人たちは、すばらしいよね。いまの義手の話だって、『スター・ウォーズ2』で、ルークが手を切り落とされて、自在に動く義手つけるよね。それが実現されているわけだし。映画の設定って、本当の意味で**我々の目標になっているんじゃないかな**。現実の研究にも目標が必要だと思うんですよ。もしかすると、『マトリックス』や『スター・ウォーズ』みたいなものが、今後の研究の目標になる可能性はある。世界の研究者が共通のイメージを持ち、**そのビジョンの中でみんな同じ波動で動いている**から、最後はSF映画の方向に落ち着く可能性はある。多くの人が理解し得るビジョンは、トリガー（引き金）であり、イニシエーション（※7）だから。

――日本人の未来観は手塚治虫さんの描いた世界から、『ブレードランナー』（※8）の登場で、大幅な軌道修正が入ったじゃないですか。

**中本**　可能性として、華やかな未来ばかりではない、という。

――やっぱり現実と擦り合わせていったときに、手塚さんの未来には落ち着かないんだ、っていうことをみんなが納得しましたよね。

**中本**　納得したね。それと同じ意味で『マトリックス』は未来に近いかもね。あの映画の中に現代の人間が納得するイメージを持てるから。

**※6　プラシーボ効果**
薬理効果のない物質を薬と偽って患者などに与えるとき、この物質はプラシーボと呼ばれる。たとえばビタミン剤を頭痛薬であると偽って、患者に与える。するとその言葉を信じた一部の患者は、頭痛が治るといった現象が見られる。これをプラシーボ効果という。“病は気から”である。

**※7　イニシエーション**
新興宗教関連のニュースで記憶に新しい言葉だが、そもそもは古くから行われてきた大人になるための通過儀礼をさす。江戸時代の元服の儀式やニューカレドニアの北の諸島のバンジージャンプなどがそれにあたる。



**※8　『ブレードランナー』**
1982年に公開されたSF映画の傑作。そこに描かれた暗く退廃した未来像とレプリカントと呼ばれるサイボーグを通して語られるヒューマニズムは、当時の未来への価値観に衝撃を与えた。

——そうかもしれませんよね、何か不思議な感じがしますね。



**中本**　でも『マトリックス』ではネガティブにとらえられていたけど、さっきも言ったように人生の楽しみかたなんだからね。**楽しむためにいろんな登山ルートがあるだわけだから**。でも遊びでもっとも重要なのは運。じつはこれ最後に言おうと思ってたんだけど。たとえば風景写真。風景写真はどんなにいいカメラといい腕があっても、だめなんですよ。いちばん大事なのは運なんですよ。

——といいますと?

**中本**　すばらしい機材があっても、その奇跡のような一瞬に巡り合えるかどうかでしょ。どんなに努力しても、最後は運だけ。

——ありますよね。いかにその状況を狙って行くか。



**中本**　行くかじゃなくて、**そこにいられるか、っていうこと**なんですよ。狙っても、かならずしも思いどおりにはならない。最後は自然との戦いだし、運だけなんですよ。どんなに自然を説き伏せたり、ねじ伏せようとしてもダメですね。**ただ人間の小ささを思い知る**んですよ。女の子の写真はきれいなモデルさんをよんで、いいレンズ使って、きちんと照明をして撮れば、ある程度のモノはできるんです。でも風景写真はそうはいかない。人間の持ってる運とか、自然の大きさとか感じますよね。

——かならずしも思いどおりにいかないからおもしろい、ということですね。

**中本**　何でも思いどおりにできたら楽しみがなくなっちゃうでしょ?

——そうなんですけど……。あとはギャンブルもお好きなんですよね。じつは個人的にすごく気になることがあって、ギャンブルって、先ほどの脳内麻薬物質じゃないですけど、あえて自分が危機的な状態に陥るために快感のしくみとして、お金というリスクを負いますよね。だからこそ、大人が熱中するわけです。ゲームはそのリスクがありませんよね。それでもゲームには確実に熱中させる何かがありますよね。ゲームをやるときにプレイヤーは何を賭けていると思いますか? 作り手としては何を賭けさせたいと思いますか。



**中本**　やっぱりそれは**時間を賭けているってこと**だね。たとえばアイテムに思い入れがあって、何時間もかけて手に入れる。それは時間そのもの、**言い換えると命そのもの**なんじゃないかな。そうでなければ、そんなに熱くなれないよね。だから楽しまなきゃ。いちばん無駄なのは何をすべきかわからない、という時間だと思うんだ。休んでいる時間は決して無駄じゃない。**休んでるのも楽しみだから**。そして充実した時間を過ごすためにいちばん大切なのは仲間なんだ。何で私が多趣味かというと、仲間が増えるから。けっきょくはそこに尽きる。ラジコンや陶芸で知り合った人や、僕を治してくれた先生もみんな仲間。だからいろいろなことを頼んだり相談したりできるし、お互いに新しい知識を交換できる。いろいろやればやるほど、仲間が増えるんです。これはすごく大切なことで、最終的には自分が何のために生きているのかってことになるわけですよ。仕事で成功して、貯金通帳に5億、10億あったとしても、誰も友だちも家族もいなくて、誰からも相手にされなかったら生きている意味ないでしょ。歳をとるごとに仲間が増えていって、**自分の世界がぐーっと広がっていったほうがいい**と思うんだ。そのために僕は仕事も遊びもがんばろうと思う。

——なるほど。

**中本**　遊びでも仕事でも触れ合うチャンスがあるのにそれを活かさないなんて、つまんないよね。

——もったいないですね。



**中本**　もしかしたら明日死んでしまうかもしれないし。いまの1分が人生の残りの何パーセントなのかもわからないし。でも時間には確実に限りがあるんです。だから自分のやりたいことをひとつひとつやっていくためには、いろんな趣味も体のメンテナンスもキチンとやらなきゃいけない。最大限に楽しむためには、いろんなロジックも含めて勉強をして理解したうえで思いっきり楽しむべき。これが僕の人生の持論であり、それがすべての遊びにつながっているのかな、と。まぁ、そんなところですよ。

インタビュアー／編集部　加藤克明、堤俊浩
2000年10月17日 札幌ハドソン本社にて収録

クロストーク連載
# あ そ ぶ の う み そ

## そ の じゅ う さ ん

なかもと**中本 伸一**しんいち
1980年のハドソン入社以来、さまざまなハードおよびソフトの開発に携わる。ファミコンに始まりPCエンジン、スーパーファミコン、セガサターン、ニンテンドウ64などあらゆるハードに精通し、ハドソンのソフト開発責任者として活躍。1958年北海道生まれ。

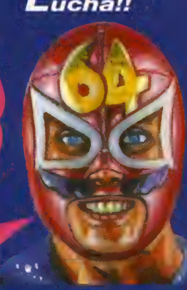


入りたいんですが！



# DDF ROUND 12

Amigo! Lucha!!



ゲームはガチンコ勝負の格闘技である、というのが我々DDFの信念である。
64DDにはこれからもまだまだ期待の新作がラインアップされている。
団員諸君、辛抱強く春を待とうではないか！　～エル64DD～

激震!?

## ランドネット入会申し込み、受け付けを一時停止

去る10月31日、ランドネットの入会申し込みが一時停止された。今後を不安に思っている団員も多いだろうが、グレードアップしたサービスを提供するための一時的な停止に過ぎない、という情報も入っている。
11月中に具体的な発表があるとのことだが、これで64DD本体並びにDD用ソフトの新規入手は現状では不可能になってしまった。続報を待たれよ。

申込書の郵送、インターネット、店頭販売、いずれの入会申し込みも現在停止されている。また64DD用ソフトの今後のラインアップは『キャベツ』など9本が予定されているのだが……。

## 64DD用ソフト全カタログ

今月は改めて、現在までにリリースされた64DD用ソフトをまとめておこう。団員諸君はすでに知っていることだろうが、会員に配布されたソフトもほとんどがGETモールで販売されている。
しかし、会員以外はこれらのソフトを入手する方法は現状ではない。入会受け付けの再開を待とう。ちなみに売り切れ中などのデータはすべて11月10日現在のものなので、注意してもらいたい。なお、DDFでは発売予定ソフトの今後についても追跡調査を行っていくぞ。





### マリオアーティスト ペイントスタジオ

1999年12月ランドネット会員に配布。GETモールで販売中（5500円、マウスセット）。

感覚的な操作で気軽に楽しめるペイントツール。キャラクターの素材も多数収録している。



### 巨人のドシン1

1999年12月ランドネット会員に配布。GETモールで販売中（4500円）。

新感覚のアゲサ・ゲーム。南の島を舞台に、巨人のドシンを心ゆくままに行動させよう。



### マリオアーティスト タレントスタジオ

2000年2月ランドネット会員に配布。GETモールで販売中（6500円、キャプチャーセット）。

3Dのキャラクターを制作できるツール。キャプチャーカセットで画像の取り込みも可能だ



### シムシティー64

2000年2月ランドネット会員に配布。GETモールで販売中（4500円）。

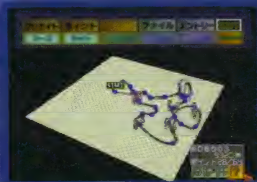
プレイヤーは架空の都市の市長として、街を成長させる。自由度の高いシミュレーション。



### マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

2000年8月ランドネット会員に配布。

ポリゴンを使った立体CG作成ソフト。作ったモデルで遊ぶミニゲームも収録している。



### F-ZERO X エクスパンションキット

2000年4月ランドネット会員に配布。

名作レースゲームの拡張ディスク。コースエディットやマシンの追加を行うことができる。



### 巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合

2000年5月17日発売。GETモールで販売中（3333円、ただし現在売り切れ中）。

『ドシン1』の補助ディスク。主人公のチビッコが捕らわれの身のドシンを助けるのだ。



### 日本プロゴルフツアー64

2000年5月2日発売。GETモールで販売中（3500円）。

実在のプロ選手やコースが登場するゴルフゲーム。ネットワークでの大会も開催中だ。

**投稿募集中**　DDFでは今月も団員諸君からの投稿を受け付けておる。私、エル・64DDへのファンレターを始め、64DDに関するものであれば内容はどんなものでもかまわない。キミの本名や住所、電話番号なども忘れずに明記するのだぞ。

あて先：ddf@dd.randnet.ne.jp
または〒154-8528　(株)エンターブレイン
ファミ通64＋編集部　DDF係

マンスリーニュース＆トピックス 01 2001

今月も、おもしろくって、わかりやすいニュースをデリバリー！　任天堂の新ハードについてのアンケート。携帯電話やインターネットのゲーム。国境を越えるハード、ソフト、そして人の情報も。ギュッと濃縮した4ページだ。

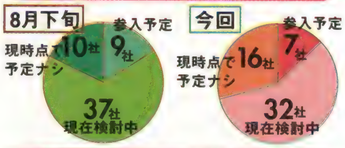
MONTHLY NEWS & TOPICS selected by FAMITSU64+

TOPICS

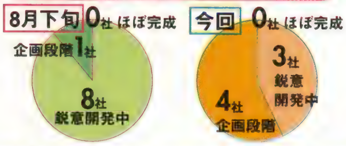
# ニンテンドーゲームキューブ緊急メーカーアンケート 参入メーカーの動向に異変が!?

ニンテンドーゲームキューブの発表から2ヵ月。ソフトメーカーによってはそろそろ開発機材が届きはじめたのでは？　というわけで、さっそくハードへの参入状況について、緊急アンケートを実施。これまで、ニンテンドウ64や、ゲームボーイ用ソフトを開発してきたサードパーティー55社から回答をいただいた。新製品発表会直後の8月下旬に行ったアンケート（回答56社）の結果も合わせて掲載、比較して分析してみたぞ。具体的にどんなソフトを制作しているのか、またハードに期待するポイントなども聞いているので、じっくり読めば、来年以降のソフトの状況も見えてくるかも？

## Q1. ニンテンドーゲームキューブに参入されますか？




## Q2. 参入予定の場合、現時点でソフト開発はどの程度進んでいますか？




参入予定のメーカー7社は、いずれもこれまでニンテンドウ64用ソフトを開発した実績があるソフトハウスばかり。ただし、その中にはハル研やレア社といった、いわゆるセカンドパーティーは含まれていない。

「まずは、社内とセカンドパーティーに開発機材を渡していく予定です」（8月27日に行った今西広報室長へのインタビュー）という言葉どおり、サードパーティーで開発機材を受け取っているのはまだ少数であるらしい。注目したいのは、Q1の、“参入予定”が2社減り、“現時点で予定がない”が6社増えている点と、Q2で、“鋭意開発中”が8社から3社になっている点。これは、この2ヵ月のあいだに“メーカーが参入をやめた”。あるいは“開発に躊躇している”と見るよりは、8月の発表直後の勢いで参入の手を挙げる時期を過ぎ、いくぶん冷静に他社の動きをチェックしている、と見るべきだろう。

なお、今回参入予定を考えたメーカーにはとくにQ2については、具体的に何本の開発を行っているかも聞いてみた。鋭意開発中の3社は、いずれも1本を制作中。企画段階の4社のうち、1社は2本を、1社は1本を企画中である回答を得た。残り、2社は残念ながらノーコメントとのこと。

現在、サードパーティーで動いている企画は、少なくとも7本はあるということがわかった。

## Q3. 具体的にどんなソフトを制作されますか？

- 3Dアクションゲーム。
- アクションアドベンチャー。
- 麻雀ゲーム。
- シミュレーションゲーム。
- レースゲーム。
- アクションパズルゲーム。
- 他機種の既存タイトルの続編、移植。
- ハードの能力、特性を活かし切ったソフト。
- まだ秘密です。

## Q4. そのほか、期待すること、要望はありますか？

- 新規ゲームユーザーの獲得。
- 充実した開発ライブラリー。
- エンターテイメント性の高いソフトの充実と市場の拡大。
- ゲームボーイアドバンスとの連動について早く知りたい。
- 少しでも安く、20000円を切ってほしい。
- 開発しやすい環境。
- 製造コスト、取引条件をよくしてほしい。
- 業界全体の活性化につながるハードになってほしい。
- ゲーム専用機という明確なポジションを取れることを期待しています。
- 純粋ゲーム機の特性を活かしたソフトゲームだけにこだわることもないと考えます。
- とにかく売れて普及してほしい。
- みんなで任天堂を盛り上げましょう。

ほとんどの社が、参入が具体的であればあるほど、“ノーコメント”と答えるなか、それでもさまざまな回答をいただいた。Q3については、「まずは、自社が得意なジャンルから」、というソフトメーカーと、「まったく新しいジャンルに挑戦したい」という両極端の傾向が読みとれた。

Q4については、“開発しやすいハードであってほしい”、“早く情報を公開してほしい”、という“クリエーター”としてのリクエストと、“売れてほしい”、“普及してほしい”といった、“メーカー”としてのスタンスが両方見て取れた。

編集部は、今後も、こうしたアンケートは定期的に行っていく予定だ。発売直前、発売後になって、アンケートの回答がどう推移するのか、じっくり見守っていきたい。

### ゲームキューブも？ 新ハードへの、企画の承認までの流れ

下は、編集部があるソフトメーカーに聞いた、新ハードへの、企画承認までの流れを表にしたものだ。今回のゲームキューブの場合でも、参入まではほぼ同じような手続きが必要と考えられるぞ。

①A4用紙数枚程度の簡単な企画書を作成
②ハードメーカーに提出
③企画書が承認される
④ハードの中身に関する機密保持契約を交わす
⑤機材が借りられる
⑥5をもとに性能に即した企画書を再度作成
⑦6をハードメーカーに提出
⑧7が承認され正式契約書を交わす

## News Headlines
## 2000 10.11～2000 11.10

10.11 ●若田光一さんがスペースシャトル・ディスカバリー号で宇宙へ。地球を202周し、24日に無事帰還した。

10.12 ●WBAライト級タイトルマッチで、畑山隆則が初防衛に成功した。
●野口五郎、三井ゆりと婚約。来年2月12日に西太平洋ロタ島で挙式。
●“浪花のおかん”、ミヤコ蝶々さんが慢性腎不全のため死去。80歳。
●ソニー、ペットロボットAIBOの第2世代、“子ライオン”を発表。

10.15 ●長野県知事に田中康夫氏が当選

10.16 ●本田技研、人型ロボットの商品化を発表。P3をベースに小売価格は1000万円を予定している。

10.17 ●ジョン・レノン愛用のピアノが英でオークションに。2億3000万円で歌手ジョージ・マイケルが落札。

10.18 ●障害者スポーツの祭典、第11回パラリンピックがシドニーで開幕。
●メガネベストドレッサー賞に、扇千景建設相や女子マラソン高橋尚子さんらが選ばれる。

10.20 ●モーニング娘。から新ユニット“ミニモニ”が誕生。
●政府が、'99年度のODA（途上国援助）が153億2300万ドルと発表。

10.22 ●KinKi Kidsが編集長の雑誌の発売を記念した写真展に、ファン10000人が詰めかけた。

10.23 ●カナダで開催のモノポリー世界大会で、東京・岡田豊さんが優勝。

10.25 ●競泳の千葉すずが引退を表明。
●人気俳優カップルの、ブルース・ウィリスとデミ・ムーアが離婚。

## SCOOP スクープ
# ドラゴンクエストモンスターズ2 来年3月20日、2本同時発売!!

'98年9月25日に発売され大ヒットとなったゲームボーイ用ソフト『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』の続編が、2001年3月20日に発売されることになった！ 正式タイトルは『ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち』と『同 マルタのふしぎな鍵・イルの冒険』。サブタイトルの違う2本が同時に発売されるぞ。価格はどちらも6400円(税抜き)。詳しい続報は次号でお知らせするので、期待して待て!!



⬆モンスターの育成&配合にみんながハマった前作。今度はどんな仲間たちが？



## EVENT イベント
# ゲームの歴史を振り返ろう！ 水戸市でテレビゲーム展開催中

10月28日、茨城県の水戸芸術館で"BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展"がスタートした。オープニング記念トークショーには、ポケモンのプロデューサー石原恒和氏と、ポストペットを作った八谷和彦氏が登場。お互いの創作の秘密について熱く語ったぞ。会場には、世界初のテレビゲーム『ポン』から最新ソフトまでが勢揃い。多数のゲームファンが来場し、興味深げにプレイしていたのだ。ハードの変遷や著名クリエーターを紹介、あの"ピカチュウカー"までもが展示されているこの展覧会は、2001年1月28日まで開催中だ。


⬆懐かしいアーケードゲームもたくさん展示されていたぞ。


⬆石原氏（左）と八谷氏。1時間半のトークショーは大盛況だった。

## SCOOP スクープ
# ゲームボーイカラー、増産!! モバイルGBサービスは延期に

任天堂は年末商戦に向け、ゲームボーイカラーを増産することを明らかにしたぞ。これは、シャープが供給する液晶画面の確保にめどがたったため。12月には1ヵ月間で200万台～250万台を生産する計画だ。来年1月には、このうち50万台分をゲームボーイアドバンスに回し、3月の新発売に備える、とのこと。

もうひとつ、残念なニュースがある。任天堂は10月27日、ゲームボーイの通信用周辺機器、モバイルアダプタGBの発売日およびモバイルシステムGBのサービス開始日を、12月14日から2001年1月27日に延期することを発表した。発表時には対応ソフトである『ポケットモンスター クリスタルバージョン』と同時に発売される予定だったのだ。同社広報は延期の理由について、「まずは『ポケットモンスター クリスタルバージョン』を楽しんでもらったうえで、遊びの幅をさらに広げるモバイルアダプタGBで遊ぶのが本来の形と考え、両方の発売日に間隔を設けました」とコメントしている。

## TOPICS トピックス
# マリナーズ佐々木投手 山内社長に凱旋報告

11月6日、大リーグのシアトルマリナーズ所属の佐々木主浩投手が、同球団の筆頭オーナーである任天堂山内溥社長に、シーズン終了報告を行った。社長は終始笑顔で出迎え、佐々木投手は「来季は世界一」と目標を語ったぞ。この席で社長は、メジャーへの移籍を希望しているオリックスのイチロー選手について「最高の札（金額）を入れる」と明言。獲得に意欲を見せた。


⬆終始ご機嫌の山内オーナーとア・リーグ新人王佐々木投手。

## EVENT イベント
# 『バイオ』のアトラクション 恐怖の絶叫が全国遊園地に響く！

『バイオハザード』シリーズを題材とした4D映像アトラクション、『BIOHAZARD 4D-EXECUTER』が完成、10月27日、都内で開催された"東京国際ファンタスティック映画祭"で初お披露目されたぞ。このアトラクションは、迫力のCG映像で『バイオ』の恐怖とスリルが体感できるバーチャルホラーアトラクションとして、随時全国のアミューズメント施設に提供される予定なのだ。


⬆特殊な眼鏡を装着して体験しよう。ゾンビが立体CG映像で迫る！

## TOPICS トピックス
# セガが他社のゲーム機用ソフトを開発へ

セガは、11月1日に事業計画説明会を開催。同社の大川功会長兼社長は、ゲームボーイアドバンス、ワンダースワンといった他社の携帯ゲーム機やパソコンにもソフトを供給していく方針を明らかにしたぞ。セガは現在、携帯型ゲーム機を持っていないだけに、現実味のある話だ。「年内には具体的に話せる」（香山哲特別顧問談）とのこと。続報を待とう。


⬆食道ガンだったことを告白。セガの再建にかける大川会長。

●人気マンガ「ゴルゴ13」が、連載400話を迎えた。32年休載はなかった。
●女優三田佳子の二男が、覚醒剤取締法違反の疑いで逮捕される。

**10.28** ●第13回 東京国際映画祭が開幕。世界各国から新作をアピールするべく、国際スターが多数来日した。
●プロ野球日本シリーズ第6戦で、巨人が優勝を果たす。

**10.29** ●ベイルートで開催のサッカーのアジア杯で、日本が優勝を飾った。

**10.30** ●女子マラソン高橋尚子選手に、首相官邸で国民栄誉賞が贈られた。

**10.31** ●台北国際空港でジャンボジェット機が離陸に失敗、墜落炎上。

**11.02** ●秋の褒賞の受賞者777人を発表。映画監督の大島渚さん、俳優の緒方拳さん、脚本家の倉本聰さんらへ。
●国生さゆりが中学の同級生と結婚。

**11.03** ●プロ野球日米決戦開幕。全8試合を行った。

**11.04** ●サッカーナビスコ杯で、鹿島が川崎Fを下し優勝。
●ギリシャで観光バス乗っ取り事件。33邦人が人質になるが、翌日犯人が投降。全員が無事だった。

**11.05** ●全日本選手権フォーミュラ・ニッポン最終決戦が鈴鹿サーキットで開催。
●ゴジラが46回目の誕生日。お台場アクアシティでイベント開催。
●郷ひろみが、ニューヨークで挙式。

**11.06** ●米大リーグマリナーズ佐々木投手が、ア・リーグの新人王に選ばれた。

**11.07** ●ロックバンドLUNA SEAが年内に解散することが発表された。

**11.10** ●オリックスのイチロー選手、入札制度で大リーグ入り濃厚。独占交渉権は、シアトル・マリナーズが得た。

# 通信会社のKDDIが新ゲーム端末を開発中

SCOOP スクープ

10月3日～7日までに、幕張メッセで開催されたエレクトロニクス製品のイベント、"CEATEC JAPAN"。そこに、通信会社のKDDIから新しいゲーム機"ハイパフォーマンスゲーム端末"が展示されていた。これは、CD-ROMやカセットなどをいっさい使わず、本体内蔵の携帯電話でソフトをダウンロードして遊ぶという新機軸の携帯マシンなのだ。デジタルカメラを装備し、相手の顔を見ながら対戦プレイしたり、インターネットを閲覧できるようになる予定。KDDI広報によれば「"ゲーム端末"という名前こそついているが、あくまでもゲームに特化した"携帯電話"である」とのこと。具体的なことは、まだまだ未定だそうだ。



↑この見本機を制作したのは京セラ。精密機器には、高い実績がある。



←折りたためば、手の平にすっぽりおさまるサイズ。持ち運びしやすそうだ。

# ハドソンがアンフォグラム社と合弁会社を設立！

TOPICS トピックス

10月3日、ハドソンはフランスの大手ソフトメーカー、アンフォグラム社と合弁会社、"アンフォグラムハドソン株式会社"を東京に設立することで合意したことを発表した。新会社は次世代ゲーム機向けソフトの開発・販売を行うほか、アンフォグラムのタイトルを日本で販売することになる。気になる次世代ゲーム機とは？ 「ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーゲームキューブ、Xbox、プレイステーション2などを考えています」(ハドソン広報)。かずかずの名作ソフトを制作した欧州最大のソフトメーカーと、ハドソンのタッグが、どんなタイトルが生み出されるか、いまから楽しみだね。



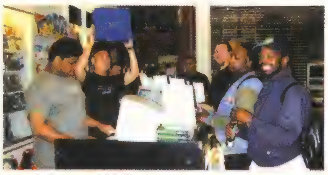
↗昨年発売されたアンフォグラムのニンテンドウ64ソフト『V-RALLY』。つぎはどんなソフトがうまれるのかな？



# プレイステーション2北米に上陸！

TOPICS トピックス

10月26日(現地時間)午前0時。プレイステーション2がアメリカとカナダで発売された。初回出荷数が50万台と少なかったため、予約制で販売するゲームショップが多かったが、それでも午後11時30分には店によっては100人を超す行列ができていたのだ。0時を過ぎるとシャッターが開かれ、予約券を確認された人がひとりひとり店内へ。みんな、うれしそうにプレイステーション2を購入していたぞ。人気のソフトは『NFL2001』といったスポーツ関連など。日本メーカーのソフトでは コーエーの『決戦』やナムコの『鉄拳TAG TOURNAMENT』などが人気だった。当然、初日で完売。ソニーはクリスマス商戦に向けて、100万台の出荷を目標としているが、北米で大人気のプレイステーション2は、しばらく品薄が続きそうだ。



↑いよいよ発売。念願のマシンを手に入れ、嬉しそうな購入者たち。

# バーチャルタレントオーディション作品募集！

EVENT イベント

CG-ARTS協会では12月22日まで、"バーチャルタレント・オーディション2001"の作品を募集している。CGで制作された未発表のキャラクターであれば、プロ・アマどちらでも参加可能だ。グランプリ作品には、50万円の賞金のほかメジャーデビューのチャンスが！ 応募料は3000円。エントリーはインターネットから行えるので、http://www.charamix.com/で詳細をチェックしてみては？




←応募作品は人間以外でもオーケーだ。自慢のCG作品を応募しよう。

# ゲームボーイカラー専用ライト"ぴかっとライト"発売！

INFORMATION 情報

モリガングは11月18日、暗い場所でゲームボーイカラーの画面を照らす、外部取り付け型ライト"ぴかっとライト"(価格1480円)を発売した。モンスターボール型のライト部には白色発光ダイオードを使用。ボタン電池1個で連続50時間使うことができる。取り付け部分にはピカチュウがいる。かわいらしく実用的なアイテムなのだ。



↘ゲームボーイカラー本体の側面に固定するだけで簡単に取り付けられる。

# 心も温まる冬のイベントを4つ紹介

INFORMATION 情報

ロボット博覧会、キャラクターグッズ展、ゴジラのイベント、ラブラブなサンタとクリスマスのテーマパーク。楽しい4つの冬のイベントを紹介しよう。寒いからって、部屋に閉じこもっていないで、キミは誰と、どこに行く？

## ROBODEX2000




↗11月24日～26日。パシフィコ横浜で開催されるロボットの博覧会。ソニーのAIBOや、ホンダのP3も。

問い合わせ先：ROBODEX事務局 ☎03-5771-9154

## ワールド・キャラクター・コンベンション11




←11月26日。東京ビッグサイトで開催。アニメや特撮番組のキャラクターグッズの展示・販売会。

問い合わせ先：：実行委員会事務局 ☎03-5458-4358

## ゴジラ in アクアシティお台場



↗12月25日までお台場アクアシティに、映画のジオラマの展示と、5メートルの巨大ゴジラツリーが飾られている。

問い合わせ先：アクアシティ☎03-3528-4151

## よみうりランド ラブラブX'mas



↗12月1日～25日まで、大人気のカーテンつき観覧車などイベント盛りだくさん！本誌を持参すれば2名まで入園料と観覧車が無料。

問い合わせ先：よみうりランド ☎044-966-1111

# 先取り Next Month & Another Infomation

日めくりを見ると、え？　20世紀ってあとこれだけ？　新世紀になるまえに、ぜひ遊んでおきたいソフトが、カレンダーにいっぱい並んでいるぞ。

## 『スペースネット』の指令をクリアーしよう！

この冬発売されるゲームボーイカラー専用ソフト『スペースネット』は、宇宙調査機関ISNAのエージェントとなり、未知の銀河系で冒険をくり広げるRPGなのだ。今回、ISNAから「ソフトの発売月を調査せよ！」という指令が下された。正解者には抽選で、ISNA/イマジニアがデザイン、着色した特製のゲームボーイカラーや宇宙食がプレゼントされるのだ。答えのヒントと応募券は、キミの近所のゲームショップなどで配られる“指令手帳”に載っているから、さっそく手に入れて、チェックしてみよう！



➡ISNA/イマジニアがデザイン、着色した特製ゲームボーイカラーと、スペースエージェントの装備。

●問い合わせ先：イマジニア（株）
☎03-3343-8847

## 『ゾイド』“ブルーコマンドウルフ”キャンペーン

12月8日に再販されるゲームボーイソフト『ゾイド 邪神復活！～ジェノブレイカー編～』を買うと、特別仕様の“ブルーコマンドウルフ”がもれなくついてくるぞ。バンやジーク、150体以上のゾイドを駆使し、アニメ版のサイドストーリーを堪能できるこのソフト。8月に第1回発売されたときには、初回限定としてダークレッドのコマンドウルフがついていた。今回もらえるブルーコマンドウルフも、もちろん限定版。ゾイドファンならぜひ手に入れておきたいところだ。


⬆夜をイメージさせる深いブルーのコマンドウルフ。ゲームの中では、どんな活躍をしているのかな？

## 『飛龍の拳 烈伝GB』限定ボックスにはなんと！

カルチャーブレーンは、同社の20周年記念キャンペーンとして、ゲームボーイソフト『飛龍の拳 烈伝GB』限定ボックスを12月27日に発売する。なんとこのボックスには、ファミコン用ソフト『飛龍の拳III』が同梱されているのだ。『飛龍の拳』はもともと1985年にアーケードに登場した格闘ゲーム。その後、ニンテンドウ64を始めさまざまなハードに移植、続編が制作されてきた。この機会にファミコンを引っぱり出してきて、懐かしい名作のテイストをもう一度味わってみては？



⬆『飛龍の拳 烈伝GB』は『飛龍の拳III』のその後の物語が語られるのだ。

## 『ファミ通一族の陰謀』次号からいよいよスタート!!

年に2回のファミ通からの大プレゼント！“ファミ通一族の陰謀～21世紀最初のお年玉!!”がいよいよ次号からスタートすることになった。応募してくれたかた全員に、オリジナルデザインのテレホンカードなどをサービスするという、すばらしい企画なのだ。さらに今回は、応募者全員の中から抽選で、各編集部が用意したグッズが当たるWチャンスもあるぞ！　詳しい応募方法やサービスの内容は、右の各誌に掲載されるぞ。いまから心の準備をして、ふるって参加してチョーダイ!!

●ファミ通64+……2月号（12/21発売）、3月号（1/21発売）
●週刊ファミ通……1/5・12合併号（12/22発売）、1/19号（1/5発売）、1/26号（1/12発売）、2/2号（1/19発売）
●ファミ通PS……1/5・12合併号（12/22発売）、1/26号（1/12発売）
●ファミ通DC……1/5・12合併号（12/22発売）、1/26号（1/12発売）ファミ通ブロス……2月号（12/27発売）、3月号（1/30発売）
●ファミ通書籍……12月と1月に発売される一部の攻略本
●ファミ通文庫……12月と1月に発売される新刊

# 2000 11.14 ～ 12.31 Monthly Calender

## 11

| | |
|---|---|
| 14 (Tue) | |
| 15 (Wed) | 平成13年用年賀はがき発売 |
| 16 (Thu) | ウッディ ウッドペッカーのゴー！ゴー！レーシング（ゲームボーイ） |
| | Dance Dance Revolution GB2（ゲームボーイ） |
| 17 (Fri) | 真・女神転生・デビルチルドレン赤の書・黒の書（ゲームボーイ） |
| | ドキドキ伝説・魔法陣グルグル（ゲームボーイ） |
| 18 (Sat) | 秋葉神社鎮火大祭（東京都墨田区） |
| 19 (Sun) | マイルCS（GI・京都競馬場） |
| 20 (Mon) | |
| 21 (Tue) | ファミ通64+1月号発売 |
| | 罪と罰～地球の継承者（ニンテンドウ64） |
| | モンスタータクティクス（ゲームボーイ） |
| 22 (Wed) | ロックマンDASH（ニンテンドウ64） |
| | エアーフォースデルタ（ゲームボーイ） |
| | グリンチ（ゲームボーイ） |
| | ポップンミュージックGBディズニーチューンズ（ゲームボーイ） |
| | コマンドマスター（ゲームボーイ） |
| 23 (Thu) | 勤労感謝の日 |
| | それいけ！アンパンマン5つの塔の王様（ゲームボーイ） |
| 24 (Fri) | 仙界異聞録 準提大戦～TVアニメーション『仙界伝封神演義』より～（ゲームボーイ） |
| | メダロット3・パーツコレクション～Zからの超戦場～（ゲームボーイ） |
| 25 (Sat) | ジャパンCダート（GI・東京競馬場） |
| 26 (Sun) | ジャパンC（GI・東京競馬場） |
| 27 (Mon) | バンジョーとカズーイの大冒険2（ニンテンドウ64） |
| 28 (Tue) | |
| 29 (Wed) | |
| 30 (Thu) | Dance Dance Revolution ディズニーダンシングミュージアム（ニンテンドウ64） |
| | ハムナプトラ～失われた砂漠の都（ゲームボーイ） |

## 12

| | |
|---|---|
| 01 (Fri) | 六門外伝モンコレナイトGB（ゲームボーイ） |
| | GBハロボッツ（ゲームボーイ） |
| | スーパーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン（ゲームボーイ） |
| | ドナルドダック デイジーを救え！（ゲームボーイ） |
| 02 (Sat) | Piaキャロットへようこそ!! 2.2（ゲームボーイ） |
| 03 (Sun) | 阪神3歳牝馬S（GI・阪神競馬場） |
| 04 (Mon) | |
| 05 (Tue) | 東京・納めの水天宮 |
| 06 (Wed) | |
| 07 (Thu) | マリオパーティ3（ニンテンドウ64） |
| | 遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記 遊戯デッキ/城之内デッキ/海馬デッキ（ゲームボーイ） |
| 08 (Fri) | ゲームボーイ ドラゴンクエストIII そして伝説へ…（ゲームボーイ） |
| | でじこの麻雀パーティ（ゲームボーイ） |
| | 電車でGO!2（ゲームボーイ） |
| | だぁだぁだぁ！とつぜん★カードバトルで占いで!?（ゲームボーイ） |
| 09 (Sat) | |
| 10 (Sun) | 朝日杯3歳S（GI・中山競馬場） |
| 11 (Mon) | |
| 12 (Tue) | 地下鉄大江戸線全線開通 |
| 13 (Wed) | |
| 14 (Thu) | ポケモンスタジアム金銀（ニンテンドウ64） |
| | ポケットモンスタークリスタルバージョン（ゲームボーイ） |
| 15 (Fri) | モンスターパラダイス3（ちゅりー）（ゲームボーイ） |
| | 攻めCOMダンジョン～ドルルルアーガ（ゲームボーイ） |
| 16 (Sat) | |
| 17 (Sun) | 浅草寺羽子板市 |
| 18 (Mon) | |
| 19 (Tue) | |
| 20 (Wed) | |
| 21 (Thu) | ファミ通64+2月号発売 |
| | がんばれゴエモン～星空士ダイナマイッツあらわる!!～（ゲームボーイ） |
| 22 (Fri) | パズルボブル ミレニアム（ゲームボーイ） |
| | なかよしクッキングシリーズ1おいしいケーキ屋さん（ゲームボーイ） |
| | かわいいペットショップ物語2（ゲームボーイ） |
| | グランディア パラレルトリッパーズ（ゲームボーイ） |
| | ウィザードリィ エンパイア～復活の杖～（ゲームボーイ） |
| 23 (Sat) | 天皇誕生日 |
| | AOU2001アミューズメント・エキスポ（幕張メッセ～24日） |
| 24 (Sun) | 有馬記念（GI・中山競馬場） |
| 25 (Mon) | クリスマス |
| 26 (Tue) | |
| 27 (Wed) | 飛龍の拳烈伝GB（ゲームボーイ） |
| | ご金魚物語（ゲームボーイ） |
| 28 (Thu) | |
| 29 (Fri) | コミックマーケット59（東京ビッグサイト～30日） |
| 30 (Sat) | |
| 31 (Sun) | 大みそか |

# From READERs

64+編集部でも大流行中の『風来のシレン2』。仕事もせずに……仕事の合間に長時間プレイする人が続出していますが、各編集者の腕前は"全日本若林通信"を見てもらうとして、当コーナーでは『風来のシレン』に関する読者の声を掲載しています。ソフトを持っている人はまたプレイしたくなるかもしれません。気をつけて読んでくださいね。ということで、おはがきやイラストは随時募集中！

## 今月のテーマ：『風来のシレン』

**11月号の『風来のシレン2』の記事がとてもわかりやすかったです。とくにワナや土偶のことについてわかりました。それにしても今回のシレンはワナが多いと思いませんか？ 1フロアに1回は必ずワナを踏んでいるような気がします。これって気のせいですか？** （岩手県　JOKER　15歳）

●そういっていただければ幸いでございますな。じゃあ12月号の特別付録はどうでした？ 見やすかった？ それはそうとワナの件ですが気のせいじゃないです。たしかに各階に配置されているワナは多いですよね。でも多いからこそ、『風来のシレン2』がおもしろい。これからもどんどんワナを踏んでください。（風来のデビル）

**最悪だった死に様は、倉庫で下に"大砲の弾"を置こうとしてAボタンを連打したら転がしてしまい、いままで育てた武器を持ったまま死んだ。あ～俺の苦労はなんだったんだー!!** （愛知県　タイキスマイル　16歳）

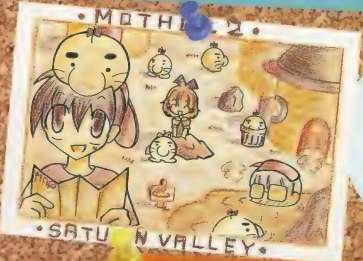
●そうそう、死ぬよね～『シレン』。プレイ始めるまえに「はぁ、今日も軽く死んどくか」ってため息のひとつもついちゃうくらい。むしろ死ぬのが『シレン』でしょ？ もちろん『シレン』は試練と掛かってるんでしょ？ 壷は倉庫に置いておくだけでも入れてある物がなくなるから要注意。たとえそれが鍛えあげた"風魔の盾+66"でも。（あーもう！ 泣くに泣けない編集者）

**なんだってシレンはダンジョンに入った途端、いなくなっちゃうコッパを相棒にしてるんだろう……!? いつのまにかいる奴を見る度、「なんか役に立つのかキミィ？」と思います。まーかわいいけどさー。** （大分県　プちゅ　29歳）

● コッパみたいにちゃっかりしている人っているよね～。たとえば、不良グループに属してるわりに喧嘩のときだけいない奴とか、ふだんはあまり仲よくないのに都合のいいときだけ仲間ぶる奴とか……（以下略）。でもそんなちゃっかり者が意外とビックな人間になったりするんだよね。世の中不公平ですな～。（愚痴っぽい編集者）




↑神奈川県　龍水藍魅
『風来のシレン』のイラスト。シレンの頭の上にちょこっとのっているコッパがかわいいね。




←茨城県　佐藤ゆず
11月号にイラストが掲載されたぴゅうさんへ。ゆずさんもゼルダ（とくにリンク）大好きなんだって！

**『シレンGB』を中古で買ったら、ナギを助けるイベントで100回も死んでいるデータがあった。** （石川県　田中裕人　12歳）

●以前の所有者は、きっと"願かけ"してたんだよ。「99回死んだけど、100回目で助けられたら、片思いの○○ちゃんに告白するんだ！」って。で、見事100回目で成功！ そしてふたりは末長く幸せに暮らしましたとさ。めでたしめでたし。いやいや、もしかしたら死に別れた親子か……。（中古ソフトに隠されたドラマを想像する夢見がちな編集者）

**ニンテンドウ64版を買うお金がないので、ゲームボーイ版をロッピーで書き換えました。……激ムズです。** （奈良県　諮　15歳）

●ゲームボーイ版はなかなか難しい。僕もゲームボーイ版で、いまでも遊んでるよ。でも、それがクリアーできれば、64版が簡単に感じられるハズです。しかも64版最高。ぜひお金を貯めて64版『風来のシレン2』を買ってくださいね。（風来のデビル）




↙大分県　香名俊則
シレンとマリオが入れ代わっちゃった！ サブタイトルの「クッパ襲来！ ピーチ城！」がいいカンジ。

**『風来のシレン2』やりたいです。しかし、『ドラクエ』が終わりません。しかも、つぎには『マリオストーリー』が手つかずのまま置いてあります。いつになるかわかりません。** （兵庫県　もぐもぐ　29歳）

●私は、現在『マリオストーリー』を一時中断して始めた『ドラクエ』を一時中断して『シレン2』にハマッてますが、とくに問題はありません。だからもぐもぐさんも『シレン』やりましょう!! 経験者が保証します。あ～、『シレン』最高!! 我が人生にシレンあり!! 石の上にもシレン!! 弘法もシレン!! 河童もシレン!!（シレン大好きの編集者）

**風来のシレンバスは中に入るたびに中身が変わる！ なんてことはないですよね？** （高知県　野本賢　14歳）

●え？ 知らなかった？ あのバスは合成のバスだよ。最初に乗って最後に降りてきたあの男こそが、「6年ぶり19度目の日本一監督」と「アジア杯MVP」と「国民栄誉賞は逃したけど総理大臣顕彰はゲット」と「上司の名刺を折り曲げる」と「息子は1億円持っている」の印がついた最強の"運転手+99"なのだ！
（呪われた山田花子の装備を早くはずして藤原紀香と合成したい編集者）

**『風来のシレン』は1001回目のプレイで爆発するというのは本当ですか？** （大阪府　村岡裕子　38歳）

●ってゆーか、1回目で爆発。忙しいやらなにやらでまだ1回しかプレイしてないんですけど、いきなり爆発しちゃって、も～たいへんです一。っつってもROMが爆発するとかそゆ物騒なことではなく、シレンさいこー病が爆発しちゃったわけで。ヤバい。（村田教頭）



←静岡県　ジェット
ゲームも人気だけど、『ゼルダ』のイラストがたくさん届いています。みんな本当に好きなんだねぇ。

## おはがき大募集!

"FromREADERs"では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！ 採用者にはファミ通64+オリジナルの図書カード&Tシャツをプレゼントしちゃうぞ。役立つ意見、無意味な意見などをドシドシ応募してくださいッ！ 気になるつぎの募集テーマは"ゲームボーイアドバンス&ニンテンドーゲームキューブ"だ。徐々にその全貌が明らかになってきたけど、読者のみんなはどう思っているのか教えてね。本誌に対する意見や要望でもオーケーだよ。なお、こちらは3月号に掲載予定だ。アンケートはがきだけでなく、Eメールでも受け付け中。右のアドレスへ気軽に送ってね！

あて先はこちら
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通64+編集部
FromREADERs係
Eメールはこちら
n64-plus@ml.enterbrain.co.jp
件名：1月号FromREADERs係
＊住所・氏名・年齢・ペンネームなども忘れずに＊

募集するテーマは『ゲームボーイアドバンス&ニンテンドーゲームキューブ』です。

ファミ通64+オリジナル図書カード



ファミ通64+オリジナルTシャツ



## ご意見・ご感想

**11月号のバリ禁の『マリオテニス64』の裏技をやりたかったけど、『マリオテニス64』をもってなかったので、できませんでした。**
（広島県　匿名希望　11歳）

●バービーブーベボー！　キミはバリキン軍団に入ってバリバリな秘技をバリバリ体験したかったけど、残念ながらバリバリできなかったみたいだね。でも、いつの日か『マリオテニス64』をバリバリ手に入れたときにはきっとバリバリ役にたつので、その日までその本をバリバリ取っておくように。　（バリキンマン）

**11月号のアンケートはがきがおかしかったです。173、184って書いてありました。13、14の数字がありませんでしたので、自分で書いて塗っちゃった。（千葉県　ことぶき　11歳）**

●急遽アンケートはがき問題対策委員会を設立し事故原因の究明をはかったところ、行方不明となっていた13、14のアンケート内容がシールに関するものだったことが判明。毎月締切間際にシールのデザインを発注されるデザイナー某の謀略だったのではとの説が有力となっております。　（答えが長いっつーの！　の編集者）



⬅神奈川県
千石
『ロックマンDASH』に登場するキャラが大集合！　ロックやロールよりもトロンがいちばん目立ってます。

**ゲボゲボ団へ。ゲームばっかりやらずに仕事もしっかりやりなさい。しないと 親が泣くよ。**
（新潟県　M・Y大好き　12歳）

●ゲボゲボ団の人気職業の第一位は団長である。そして団長の職務の65パーセントは"ブ♥レ♥イ"であるからにして、親は泣かないし、仕事も終了するのである。わ〜！わ〜！　ドンドンドーン！　パーン！　パラパラパラパラ……。（団長をたたえる花火が今日も上がった）　（自画自賛）

## 読者プレゼント

**応募締切　2000年12月9日（土）当日消印有効**

希望のプレゼントが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望の商品番号、本誌に対するご意見・ご希望などを記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。
※当選者は3月号で発表します。

### 1 罪と罰〜地球の継承者〜
ファミ通64+編集部



3名

### 2 バンジョーとカズーイの大冒険2
ファミ通64+編集部



3名

### 3 マリオパーティ3
ファミ通64+編集部



3名

### 4 ロックマンDASH
カプコン



3名

### 5 仙界異聞録 準提大戦〜TVアニメーション「仙界伝封神演義」より〜
バンプレスト



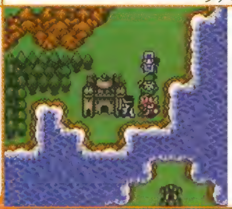

2名

### 6 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン
ナムコ




3名

### 7 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
ファミ通64+編集部



3名

### 8 メダロット3 パーツコレクション
イマジニア




3名

### 9 ゲームボーイキャリーバッグ
信誠



24名

### 10 さくら大根セット
みやま食品



3名

### 11 マスコットキーホルダー とことんゴジラ
東宝
※種類は編集部にお任せください



10名


※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

## 11月号プレゼント当選者発表

1.DXフィギュアコレクション エンテイ　香川県　今井佑治／静岡県　高田正人／大阪府　三浦 健　2.手のひらピチュー　石川県　久保 洋／茨城県　新井陽子／神奈川県　織田幸久　3.ポケモンぬいぐるみ　北海道　小松秀則／東京都　高橋豪士／愛知県　高鉾一弘　4.ピチューのカチューシャ　神奈川県　鎌田元気／広島県　小野貴暁／長野県　内藤佳子　5.劇場限定版モンスターボールバッチ　岡山県　野本浩輔／広島県　長嶋健太　6.劇場限定版ピチューとピカチュウバッチセット　新潟県　石見貞志／福岡県　清田一樹　7.ポケモンカード★ネオプレミアムファイル2　大阪府　中田恵太／富山県　高木智也　8.劇場版ポケットモンスターミュージックコレクション　滋賀県　林 佑香　9.任天堂スペースワールドオフィシャルガイドブック　埼玉県　横島康浩／秋田県　鈴木宏一／大阪府　本山圭一／大阪府　松永久悟／青森県　遠藤史也ほか5名　10.『結晶塔の帝王』テレホンカード縦　宮城県　菊地海紀／長崎県　町田 晃　11.『結晶塔の帝王』テレホンカード横　香川県　松岡 輝／高知県　高橋沙和　12.『ピチューとピカチュウ』テレホンカード縦　大阪府　稲生弘樹／長崎県　木口素子　13.『ピチューとピカチュウ』テレホンカード横　14.アンノーンマグネット　岐阜県　竹市隼人／高知県　鎌田恭介　15.ミニタオル　大阪府　平岡喜寿／愛媛県　香取あいみ　16.うちわ　神奈川県　高橋奈緒／滋賀県　中村裕一　17.ピカチュウケーブル　茨城県　戸田 翔／愛媛県　曾我亜佐子／宮城県　茂木正憲　18.トゲピーケーブル　北海道　池畑 葵／埼玉県　小斉佑貴／茨城県　西田義男　19.通信ケーブルキャラクターつけかえキット　鳥取県　岡野俊介／福島県　渡辺 浩／東京都　中山幸子　20.下敷き 結晶塔の帝王　和歌山県　田村大輔／埼玉県　瀬戸孝夫　21.下敷き ピチューとピカチュウ　静岡県　吉田 匠／兵庫県　三谷 隆　22.ノート 結晶塔の帝王　北海道　加藤雄介／千葉　鈴木愛子　23.ラバーキーホルダー エンテイ　岐阜県　三井さやか／新潟県　杉本 忠　24.ノート ピチューとピカチュウ　岡山県　鴨井さつき／三重県　大塚咲子　25.メモ帳 結晶塔の帝王　神奈川県　本田 実／岩手県　村井秀樹　26.メモ帳 ピチューとピカチュウ　愛知県　加山佑司／大阪府　武田紀之　27.クリップファイル　東京都　斉藤正樹／福岡県　清水佳子　28.クリップファイル ピチューとピカチュウ　和歌山県　飯島孝則／京都府　中澤由加里　29.ラバーキーホルダー ピチュー兄弟　青森県　日野晃子／東京都　飯田真理　30.カードヒーロー・トレーディングカードゲームスターターキット　兵庫県　藤村 宣／佐賀県　新郷 哉　31.カードヒーロー・トレーディングカードゲーム第1弾　愛知県　下川 翼ほか4名　32.カードヒーロー・トレーディングカードゲーム第2弾　大阪府　西井豊和ほか4名　33.カードヒーロー・トレーディングカードゲーム第3弾　栃木県　河井 弘ほか4名　34.マムルボンボン　兵庫県　藤原達也　35.風来のシレン2 ひみつの巻物　兵庫県　中塚 剛／福岡県　山下哲也／徳島県　安原 宏　36.ポケモン人形焼カスタード小　東京都　離波文也／広島県　加藤宗子／福岡県　佐藤正弘／神奈川県　西山孝之／東京都　沢口駿太ほか10名　37.風来のシレン 4コマまんが集　福岡県　佐瀬信哉／北海道　小助川昭子／愛知県　鈴木翔也　38.風来のシレン2 キャラクターシール　茨城県　相原 涼／神奈川県　藤田輝雄／岡山県　野島ひとみ　39.風来のシレン2 ポストカード　長崎県　権田幸義／島根県　山田靖之／高知県　小松達也40.カードヒーロー手ぬぐい　千葉県　市村雄太／愛知県　春山智広／東京都　平沢大樹／埼玉県　小白 学／高知県　井上恭明ほか5名　41.カードヒーロー公式攻略指南　岐阜県　鈴木寛之ほか4名　42.ドンキーコングカードゲーム第3弾ブースターパック　京都府　佐藤 茂ほか4名　43.ムクムクキーホルダー カービィ　神奈川県　松浦淳子／福岡県　久能穂高／愛知県　向中野輝男ほか7名　44.プチマスコットキーホルダー カービィ　島根県　妹尾和也／静岡県　堀口 恵／北海道　伊藤良太ほか7名　45.プチマスコットキーホルダー デデデ大王　大阪府　星川翔太郎／埼玉県　野村友紀／長野県　高井 誠ほか7名　46.プチマスコットキーホルダー ワドルディ　千葉県　早川葉子／神奈川県　田島和幸／東京都　榎本大輝ほか7名　47.ムクムクキーホルダー マリオ　福岡県　古本 裕／福井県　宮沢英人／岩手県　青木孝治ほか7名　48.マリオゴルフ64 ストラップ赤　兵庫県　藤本潤平／大阪府　岩瀬 淳／群馬県　平岡 剛ほか7名　49.マリオゴルフ64 ストラップ紺　大阪府　生地裕貴／和歌山県　大谷佳久／静岡県　宮城孝二ほか7名　50.ゼルダの伝説ムジュラの仮面 テレカ&ピンズ　兵庫県　佐藤利伸／岩手県　香沢聖児／兵庫県　池上法子／群馬県　丸岡佳右／岩手県　中山千佳　51.ティンクルストラップ カービィ　茨木県　小林昭夫／岐阜県　稲見真伍／三重県　宮崎栄樹ほか7名　52.ティンクルストラップ デデデ大王　富山県　池上真利子／香川県　柴田 治／島根県　永野 正ほか7名　53.ティンクルストラップ ワドルディ　三重県　松田 聡／神奈川県　神山憂平／大阪府　河原純一ほか7名　54.ゼルダの伝説ムジュラの仮面 ドームマスコット　奈良県　向井晴香／兵庫県　渡辺明日香／大阪府　小野祥子／新潟県　島名哲子／新潟県　古川淳美ほか5名　55.任天堂公式ビデオ HISTORY OF ZELDA　大阪府　西垣徹也／山口県　矢野拓馬／鳥取県　佐々木 妙／兵庫県　日笠山 茜／千葉県　大江健太郎　56.任天堂新製品発表会パンフレット　神奈川県　江口雄祐／北海道　神生靖紀／兵庫県　森本 壮／東京都　干場邦雄／大阪府　有住直孝ほか5名　57.不思議のダンジョン 風来のシレン2　北海道　安彦朋哉／静岡県　霧木美奈／京都府　出雲 慧　58.パズルデショーブヨ!ウータマチャン　大阪府　吉村浩明／　59.新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画　奈良県　井上真介／東京都　藤江裕子／福井県　冨士 晃　60.ソロモン　長野県　田中宏明／富山県　尾野靖幸／石川県　森 大輔　61.とっとこハム太郎　三重県　岩崎政治／兵庫県　小林裕明／東京都　西村じゅんこ　62.牧場物語GB3　愛知県　加藤友子／岡山県　長谷川麻衣／北海道　大澤京子　63.ぼくのキャンプ場　大阪府　長谷川雅美／大分県　吉良真一　64.ぽけっとぷよぷよ〜ん　岩手県　柴田 翼　65.ポケモンでパネポン　宮崎県　角田賢俊／富山県　北 哲弥／長野県　勝俣みゆき　66.『マリオテニス』&『マリオストーリー』サントラCD　岐阜県　梶田真吾／静岡県　鬼海 貢／岡山県　伊島義典ほか3名

## STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　加藤克明
副編集長　宮川 隆
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山 誠／堤 俊浩／中野岳人／渡邉 忍／藤原教弘／坂本達哉／渡辺千恵子
制作スタッフ　宮本大輔
制作協力　長嶋恒光／石倉夕里
名誉師範　田原誠司
魂収集家　永田泰大

ライティング
カミハラワークス　バンジョーとカズーイの大冒険2　66
サカタカツミ　ゲームのハテナ　118
残間浩文　真・女神転生デビルチルドレン　82
菅原智行　罪と罰〜地球の継承者　62
チョップ　テイルズ オブ ファンタジア　86／極楽!!　マリオストーリー調査隊　90／トライフォースタイムス　84
藤沢 弾　罪と罰〜地球の継承者　62／カスタムロボV2　72／ロックマンDASH　78
本田やよい　新作ゲームクロスレビュー　20
増田 厚／金平文宏　ポケモン金・銀64+放送局　123
百渓 曜/加藤善嗣/伊佐和人　風来のシレン2　24
LEVEL 1　ローリング内沢　新作ゲームクロスレビュー　20

デザイン
大西若葉　極楽!!　マリオストーリー調査隊　90
CUE FACTORY　キューファクトリー　マリオテニスアカデミー　92
CORN FLAKES　林田貢司　アドバンスタイムス　10／ドラゴンクエストIII　48／真・女神転生デビルチルドレン　82／テイルズ オブ ファンタジア　86
diceKsaito　斉藤大助　風来のシレン2　24
pri　プリグラフィックス　カスタムロボV2　72／ロックマンDASH　78／トライフォースタイムス　96
ブルー　中村 治　バンジョーとカズーイの大冒険2　66／ポケモン金・銀64+放送局　123
松井咲子　マンスリーニュース&トピックス　148
マッハ55号　小西忠明　DDF　147
ライトグラフィックス　能登伸治　ニンテンドーゲームキューブ　8
Leeway STUDIO　リーウェイスタジオ　岸本治恵　新作スクープ　51
rocka graphica　ロッカ・グラフィカ　真々田稔　罪と罰〜地球の継承者　62

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
荒井清和　新作ゲームクロスレビュー　20
泉 隆則　風来のシレン2　24／カスタムロボV2　72／ロックマンDASH　78
カミハラワークス　バンジョーとカズーイの大冒険2　66
たなかじゅんこ　秘密結社　ゲボゲボ団　112
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ　118
姫野かげまる　ポケモン金・銀64+放送局　123

コミック
和六里ハル　ゴレムマイト・アフロ　102

制作進行　川合 昇／山本一正／藤田昇／伊藤美穂／中井優一
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
PP部　伊勢哲也／今村吉修／平野修策
雑誌営業　後藤 剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　Nintendo　任天堂株式会社


# 2月号は12月21日(木)発売
## 特別定価550円






**次号は1年間のご愛顧に感謝して、読者のみなさんへ出血大サービス！『マリオパーティ3』と、『ポケモンスタジアム金銀』の攻略情報を満載した超保存版の別冊付録に、これが最後の究極攻略『風来のシレン2』を大増ページでお届け。『ドラゴンクエストIII』、『真・女神転生デビルチルドレン』や『マリオテニスGB』などの攻略情報、ゲームボーイアドバンスや、ニンテンドーゲームキューブ、モバイルアダプタGBの詳細も掲載。2000年を振り返る企画記事や、年末の超豪華大プレゼント大会も企画中だ！**

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの午後12時から午後17時のあいだに、カスタマーサポート☎03・5433・7868で受け付けております。
また、メールでの質問は、support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問にはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

## ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

## ファミ通64+ 1月号のアンケートにお答えください

1 ファミ通64+の1月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

2 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ニンテンドーゲームキューブ最新情報 | 22 | モノマニア2000 |
| 2 | アドバンス　ロックマンEXE | 23 | ゴレムマイト・アフロ |
| 3 | アドバンス　ピノビィーの大冒険 | 24 | 全日本若林通信 |
| 4 | アドバンス　その他のソフト | 25 | バカタール総合研究所 |
| 5 | 64+ MONTHLY DATA | 26 | 秘密結社ゲボゲボ団 |
| 6 | 新作ゲームクロスレビュー | 27 | ケエムバカ専門学校 |
| 7 | 徹底解析　風来のシレン2 | 28 | ゲームコロッセオ |
| 8 | 新作スクープ　ドラゴンクエストIII | 29 | ゲームのハテナ |
| 9 | 新作スクープ　攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ | 30 | 魂の叫び |
| 10 | 新作スクープ　マリオパーティ3 | 31 | 真相クンと噂チャン |
| 11 | 新作スクープ　グランディア | 32 | 新・名作伝説 |
| 12 | 新作スクープ　その他のソフト | 33 | ポケモン金・銀64+放送局 |
| 13 | 徹底解析　罪と罰～地球の継承者 | 34 | ニンテンドウパワーソフトリスト |
| 14 | 徹底解析　ハンジョーとカズーイの大冒険2 | 35 | IN STORE NOW |
| 15 | 徹底解析　カスタムロボV2 | 36 | バリバリ禁断の秘技 |
| 16 | 徹底解析　ロックマンDASH | 37 | あそぶのうみそ |
| 17 | 徹底解析　真・女神転生デビルチルドレン | 38 | DDF |
| 18 | 徹底解析　テイルズ オブ ファンタジア | 39 | MONTHLY NEWS & TOPICS |
| 19 | 極楽マリオストーリー調査隊 | 40 | From READERs |
| 20 | マリオテニスアカデミー | 41 | 折込み付録　特製シール |
| 21 | トライフォースタイムス | | |

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

131

差出有効期限
平成14年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

154-8736

（受取人）
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン

ファミ通64+編集部

ファミ通64+ 1月号係

| フリガナ | | 生年月日 | 性別 | 年齢 |
|---|---|---|---|---|
| お名前 | | 19　年　月　日 | 男・女 | 歳 |
| ご住所 | □□□-□□□□　都道府県 | | | |
| | | | | |
| ☎（　　）　― | | 希望するプレゼント番号 | | |
| Eメールアドレス | | | | |

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　匿名希望

## ファミ通64+ 1月号アンケート　エンピツで記入して下さい

### ❶おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41

### ❷つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41

### ❸学年・職業
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

### ❹購読している雑誌
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17

### ❺インターネット
1 2 3 4 5

### ❻ゲームの購入本数
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

### ❼ニンテンドウパワーの書き換え
1 2 3 4 5 6

### ❽本誌の購入理由
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

### ❾内容について
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14

### ❿ゲームキューブ最新情報
1 2 3 4 5 6
7 8

### ⓫ゲームボーイアドバンスについて
1 2 3 4 5

### ⓬ニンテンドーゲームキューブについて
1 2 3 4 5

### ⓭お気に入りのゲーム

### ⓮期待の新作ゲーム

---

**❸学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。**
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

**❹あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。**
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.週刊少年チャンピオン 16.コロコロコミック 17.コミックボンボン

**❺あなたはインターネットをやったことがありますか?**
**(やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください)**
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

**❻あなたがこの1年間に買ったニンテンドウ64、ゲームボーイのゲームは何本ですか?**
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

**❼あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか?**
1.ない 2.1回だけ 3.2回 4.3回 5.4回以上 6.システムをしらなかった

**❽本誌を買おうと思った理由を教えてください(いくつでも)。**
1.書店で見て 2.コンビニで見て 3.週刊ファミ通の広告を見て 4.知人に奨められて 5.表紙にひかれて 6.風来のシレン2の攻略が読みたかったから 7.ゲームの情報が詳しかったから 8.ゲーム以外の記事がおもしろかったから 9.誌面のデザインがきれいだったから 10.いつも買っているから 11.ニンテンドーキューブの情報が読みたかったから 12.ゲームボーイアドバンスの情報が読みたかったから 13.その他

**❾本誌の内容について教えてください(いくつでも)。**
1.ゲーム情報がくわしくていい 2.誌面が派手で興味をひく 3.記事の内容がわかりやすい 4.文字がよみやすい 5.攻略情報が役にたつ 6.ゲーム情報が少ない 7.誌面がゴチャゴチャして読みにくい 8.ほかのニンテンドウ64誌と区別がつかない 9.攻略記事の掘り下げかたが不満 10.ゲーム以外の記事が読みたい 11.攻略記事を別冊付録でつけてほしい 12.攻略記事は本誌にまとめてほしい 13.これからもシールをつけてほしい 14.シールがなくてもいいから値段を下げてほしい

**❿ゲームキューブ最新情報について教えてください（いくつでも）。**
1.ハードのことがよくわかった 2.読み応えがあった 3.掘り下げかたが浅くて不満 4.むずかしくて内容がわからない 5.毎月ゲームキューブの情報を載せてほしい 6.新しい情報がないなら記事はいらない 7.開発者のインタビューが読みたい 8.対応ソフトのことが知りたい

**⓫ゲームボーイアドバンスについて教えてください。**
1.発売されたらすぐに買う 2.おもしろいソフトがあれば買う 3.安ければ買うかもしれない 4.興味はあるがゲームボーイカラーで十分 5.興味もないし、買う気もない

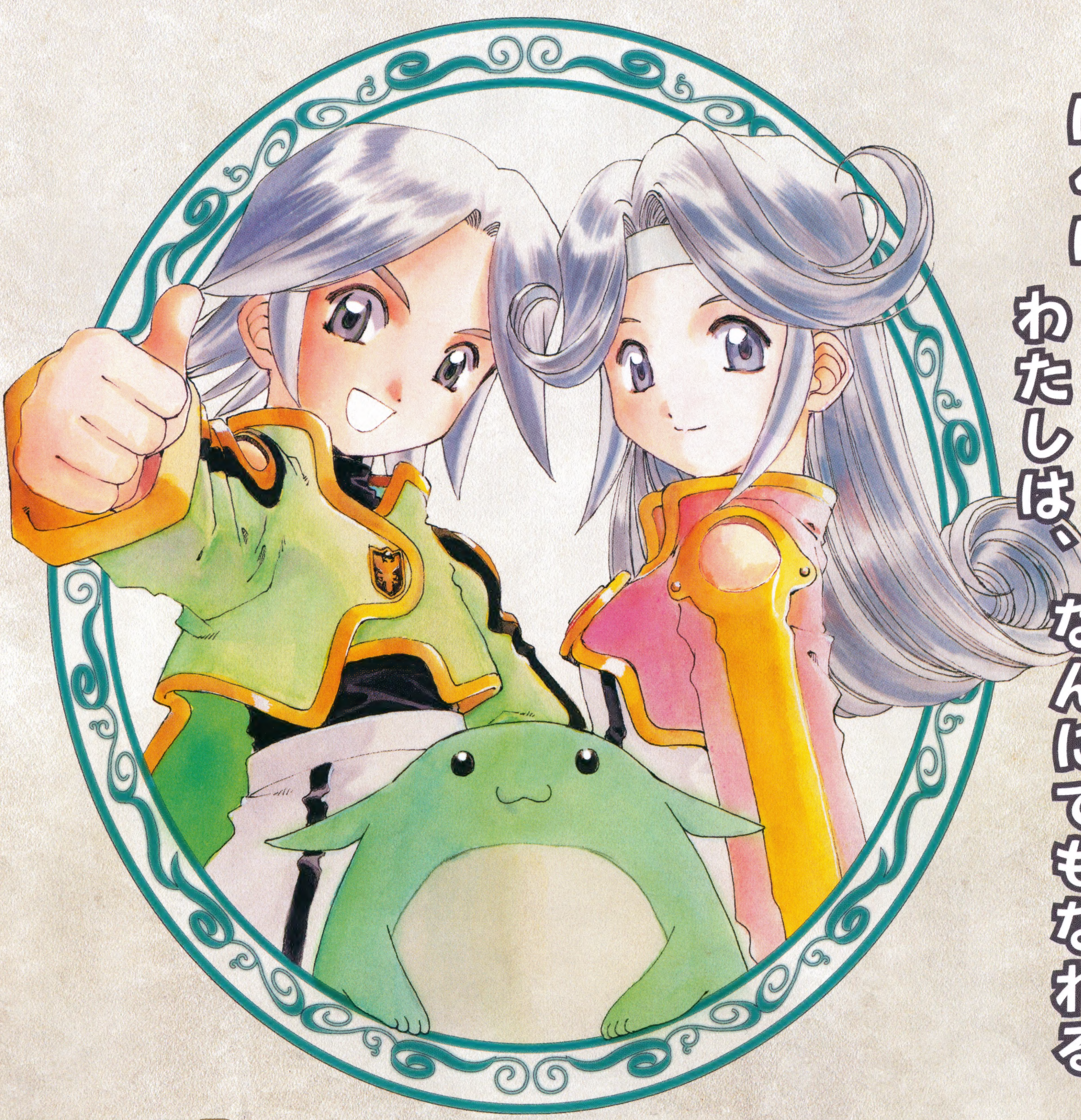
**⓬ニンテンドーゲームキューブについて教えてください。**
1.発売されたらすぐに買う 2.おもしろいソフトがあれば買う 3.安ければ買うかもしれない 4. 興味はあるがニンテンドウ64で十分 5.興味もないし、買う気もない

**⓭これまでに発売されたニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DDのソフトでお気に入りのものを教えてください（3つまで）。**

**⓮これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ニンテンドーゲームキューブ、ゲームボーイアドバンスのソフトで欲しいものを教えてください（3つまで）。**

**ご協力ありがとうございました。**

namco



ぼくは、わたしは、なんにでもなれる。

# テイルズオブファンタジア®
## なりきりダンジョン

キャラクターデザイン：藤島康介




メルとディオは 着た服の職業になりきることができる「なりきりし」。
コスチュームを着こなすことで、様々な「とくぎ」を習得していきます。
さあ、今日の冒険には 2人にどんな衣装を着せて出かけましょうか？

**好評発売中！ 価格4,500円（税別）**

ゲームボーイ ＆ カラー共通カートリッジ
スーパーゲームボーイ・通信ケーブル・ポケットプリンタ対応
GAME BOY COLOR

phone 03-3375-7656 http://www.namco.co.jp/

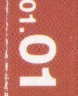




月刊ファミ通64+(プラス) [2001.01 11/21発売号]
ファミ通64+ ロクヨン+プラス
●平成13年1月1日発行(毎月1回1日発行) ●第3巻 第1号 通巻19号
●発行所 株式会社エンターブレイン ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10 Tel.03-5433-7850(営業局)
Nintendo powered by ファミ通
定価490円 本体467円
T1107863010494
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©2001 ENTERBRAIN, INC. 雑誌 07863-01

ファミ通64+

ロクヨン＋プラス 2001.01



● 最強攻略 ポケモンスタジアム金銀

● 徹底取材 ゲームキューブ

● 完全攻略 風来のシレン2

enterbrain